精訊電腦

77年 6 月10日出版　每本定價100元





請記得這個電話號碼
331-8621

!!精訊電腦夏季票選專案!!

親愛的讀者：

「精訊電腦」雜誌自去歲十月十日創刊以來，受到各位電腦玩家的垂青和熱烈回響，並且給予本刊諸多批評與建議。「精訊電腦」為求加强編輯內容，拓展與讀者的直接溝通，將自本年度三月開始，每季舉辦一次讀者票選活動。

凡本刊讀者皆可利用雜誌首頁所附的選票，參考本文所列之票選名單，勾選出心目中最推崇的廿個遊戲，同時給予這些遊戲適當的評價。這些名單的產生是經由本刊編輯部會同多位玩 game 高手，商議討論多時後擬定出來的，內容兼顧普及性與可玩性；若各位讀者仍認為有所遺漏，意即你所心儀的遊戲不在所列的名單上，請寫出她的名字與評價。

當你在為你選定的遊戲做評價時，請考慮下列因素：

- 圖形設計
- 音效設計
- 內容設計
- 趣味性
- 可玩性
- 說明書
- 包裝

評價等級：

(A)極佳

(B)佳

(C)普通

本季在選票上增加了一些限制，評A的遊戲不得超過七個，評A和B的加起來不得超過十四個；也就是說，你可以選四個A和十個B，也可以評廿個C，都不會有任何限制。一旦違反了這個規定，這張選票將被視為無效。

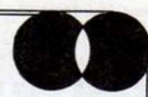
本季票選結果將刊登在九月的「精訊電腦」雜誌上，歡迎各位讀者仔細思量，給你最欣賞的遊戲一份列名排行榜的榮譽。

各位讀者在填寫評價等級時，請寫英文字母的代號，並把同等級者儘量寫在一起。填妥選票後，無須貼郵票，逕自投遞郵筒即可。謝謝！

1	漁歌麻將	
2	天行勇士	AIRHEART
3	阿卡薩古堡	ALCAZAR
4	愛麗絲夢遊記	ALICE IN WONDERLAND
5	海空大追擊	AQUATRON
6	巫術對奕	ARCHON
7	巫術對奕 II	ARCHON II-ADEPT
8	極地之狐	ARCTICFOX
9	飛輪武士	AUTODUEL
10	法櫃奇兵	AZTEC
11	電球爭霸戰	BALLBLAZER
12	太空土匪	BANDITS
13	獨行俠	BC'S QUEST FOR TIRE
14	灘頭攻防戰 I & II	BEACH HEAD I & II
15	綠林傳奇	BELOW THE ROOT
16	德軍總部 II	BEYOND CASTLE WOLFENSTEIN
17	船舷爭霸戰	BROADSIDES
18	李小龍	BRUCE LEE
19	古德奈上校	CAPTAIN GOODNIGHT
20	德軍總部	CASTLE WOLFENSTEIN
21	異星洞穴	CAVERNS OF CALLISTO
22	拳王爭霸賽	CHAMPIONSHIP BOXING
23	超級運動員 II	CHAMPIONSHIP LODE RUNNER
24	棋王 2000	CHESSMASTER 2000
25	直昇機救難	CHOPLIFTER
26	時空勇士	CHRONO WARRIOR
27	王者之劍	CONAN
28	越南大戰	CONFLICT IN VIET-NAM
29	浩劫前夕	COUNTDOWN TO SHUTDOWN
30	歐洲大戰	CRUSADE IN EUROPE
31	打擊教練	DAVE WINFIELD BATTER UP!
32	恐龍蛋	DINO EGGS
33	大金剛	DONKEY KONG
34	梭哈	DRAW POKER
35	小機器人	DROL
36	銀河飛鷹	ELITE
37	進化論	EVOLUTION
38	創世紀 III 創作程式	EXODUS CONSTRUCTION SET
39	亞馬遜探險/魔域遠征軍	EXPEDITION AMAZON / XYPHUS
40	鷹式戰鬥機	F-15 STRIKE EAGLE
41	火鳳凰	FACLONS
42	午夜拳擊賽	FIGHT NIGHT
43	模擬飛行 II	FLIGHT SIMULATOR II
44	頑皮精靈	FLOPPY
45	大亨犬	FOOBLITZKY
46	野戰英雄	G.I. JOE



No.	中文名稱	English Title
47	遊戲大師	GAMEMAKER
48	綠寶石勇士 II	GEMSTONE HEALER
49	綠寶石爭奪戰	GEMSTONE WARRIOR
50	魔鬼剋星	GHOSTBUSTERS
51	入侵者	HACKER
52	末日文件	HACKER II
53	哈雷計劃	HALLEY PROJECT
54	工地驚魂	HARD HAT MACK
55	硬式棒球	HARDBALL
56	美國運動會	HES GAMES
57	虎膽妙算	IMPOSSIBLE MISSION
58	百戰飛狼	INFILTRATOR
59	全天候戰鬥機	JET
60	叢林探險	JUNGLE HUNT
61	決戰富士山	KARATEKA
62	國王密使	KING'S QUEST
63	國王密使 II	KING'S QUEST II
64	異星征服者	KORONIS RIFT
65	埃及女王	LADY TUT
66	鐵腕明槍	LAW OF THE WEST
67	電腦人	LITTLE COMPUTER PEOPLE PROJECT
68	超級運動員	LODE RUNNER
69	骷髏莊園	MAXWELL MANOR
70	職業棒球聯盟	MICRO LEAGUE BASEBALL
71	頑皮熊	MICROWAVE
72	糊塗礦工	MINER 2049er
73	忍者秘術	MOEBIUS I
74	魔宮歷險	MONTEZUMA'S REVENGE
75	砲彈飛車	MOON PATROL
76	電影大師	MOVIE MAKER
77	杜先生	MR. DO!
78	機器人先生	MR. ROBOT & HIS ROBOT FACTORY
79	精靈小姐	MS. PACMAN
80	北約防衛戰	NATO COMMANDER
81	超級彈子檯	NIGHT MISSION
82	戰魔	OGRE
83	十項全能	OLYMPIC DECATHLON
84	籃球一對一	ONE ON ONE
85	幽靈戰士	PHANTASIE
86	幽靈戰士 II	PHANTASIE II
87	組合式彈子台	PINBALL CONSTRUCTION SET
88	立體賽車	PITSTOP II
89	魔界神兵	QUESTRON
90	莫斯科攻防戰	RAID OVER MOSCOW
91	末日戰機	REPTON
92	突擊傅雷特勒	RESCUE ON FRACTALUS
93	飛狼突擊	RESCUE RAIDERS
94	神戒	RINGS OF ZILFIN
95	21世紀公路戰	ROADWAR 2000
96	彈簧床	SAMMY LIGHTFOOT
97	海龍	SEA DRAGON
98	靈寶賽	SEPENTINE
99	七座金城	SEVEN CITIES OF GOLD
100	龍牌	SHANGHAI
101	春之石	SHARD OF SPRING
102	死亡潛航	SILENT SERVICE
103	火狐狸	SKYFOX
104	單飛駕駛	SOLO FLIGHT
105	太空梭	SPACE SHUTTLE
106	太空戰	SPACE STATION
107	電動玩具場	SPARE CHANGE
108	諜對諜	SPY VS SPY
109	諜對諜 I & II	SPY VS SPY I & II
110	戰略大作戰	STAR BLAZER
111	星式七號	STELLAR 7
112	美女梭哈	STRIP POKER
113	潛艇任務	SUB MISSION
114	夏季奧運會 I	SUMMER GAMES
115	夏季奧運會 II	SUMMER GAMES II
116	陽犬號	SUNDOG
117	陽犬號 V.2.0 版	SUNDOG (VER. 2.0)
118	超級玉石陣	SUPER BOULDER DASH
119	超級虎威號	SUPER HUEY
120	超級立體空戰	SUPER ZAXXON
121	西洋劍	SWASH BULKLER
122	卡達紋寶劍	SWORD OF KADASH
123	幫辦	TAIPEN
124	酒保	TAPPER
125	魔殿三部曲	TEMPLE OF APSHAI TRILOGY
126	美式帆船大賽	THE AMERICAN CHALLENGE
127	戰爭上古代藝術	THE ANCIENT ART OF WAR
128	冰城傳奇	THE BARD'S TALE
129	黑神鍋	THE BLACK CAULDRON
130	轟炸大隊	THE DAM BUSTERS
131	第五度空間	THE EIDOLON
132	七寶奇謀	THE GOONIES
133	全美越野賽	THE GREAT AMERICAN ROAD RACE
134	綠野仙蹤	THE WIZARD OF OZ
135	世界棒球賽	THE WORLD'S GREATEST BASEBALL
136	創世紀 I	ULTIMA I
137	創世紀 II	ULTIMA II
138	創世紀 III	ULTIMA III
139	創世紀 IV	ULTIMA IV
140	戰火線下	UNDER FIRE
141	卡門聖地牙哥	WHERE IS CARMEN SANDIEGO
142	電子特派員	WILLY BYTE
143	冬季奧運會	WINTER GAMES
144	巫師神冠	WIZARD'S CROWN
145	巫術 I	WIZARDRY I
146	巫術 II	WIZARDRY II
147	巫術 III	WIZARDRY III
148	世界空手道錦標賽	WORLD KARATE CHAMPIONSHIP
149	蒙面俠	ZORRO
150	星際航艦	STARFLIGHT
151	向上帝借時間	BORROWED TIME
152	世界高爾夫巡迴賽	WORLD TOUR GOLF
153	肉搏大賽	BOP'N WRESTLE
154	飛馬號水翼船	PHM PEGASUS



155	世界摔角冠軍賽	CHAMPIONSHIP WRESTLING
156	征服兵團	LORDS OF CONQUEST
157	大魔域	THE NEVERENDING STROY
158	瘋狂彈珠	MARBLE MADNESS
159	歐洲戰場	THEATRE EUROPE
160	帝魔之怒	WRATH OF DENETHENOR
161	古屋驚魂	THE ROCKY HORROR SHOW
162	魔法門	MIGHT AND MAGIC
163	職業摔角	TAG TEAM WRESTLE
164	JET日本飛行風景磁片	JAPAN SCENRY DISK
165	海戰之狼	SUB BATTLE
166	幽靈戰士III	FANTASIE III
167	明星杯棒球賽	CHAMPIONSHIP BASEBALL
168	冰城傳奇 II	BARD'S TALE II
169	奇異王國	REALM OF IMPOSSIBILITY
170	銀河鐵衛	STARGLIDER
171	戰場之狼	COMMANDO
172	血型占星術	
173	星河戰士	MX-151
174	卡門聖地牙哥II	WHERE IS CARMAM (USA)
175	裝甲勁旅	MECH BRIGADE
176	屠龍戰紀	DRAGON ODYSSEY
177	高爾夫球名人賽	WORLD CLASS LEADER BOARD
178	職業保齡球大賽	10TH FRAME
179	明星杯美式足球賽	CHAMPIONSHIP FOOTBALL
180	A5計劃	PSI-5 TRADING COMPANY
181	飛行坦克	GUNSHIP
182	黑暗魔域	REALMS OF DARKNESS
183	太空密使	SPACE QUEST
184	戰爭上古代藝術海戰篇	ANCIENT ART OF WAR AT SEA
185	601中隊	ACE OF ACES
186	保皇騎士	DEFENDER OF CROWN
187	超級模擬飛行	ADVANCED FLIGHT SIMULATOR
188	天命勇士人物編修程式	DESNITY KNIGHT EDITOR
189	塔莫崙戰士	LEGACY OF ANCIENT
190	百戰飛狼II	INFILTRATOR II
191	星戰防衛計劃	S.D.I.
192	飛天戰神	THEXDER
193	午夜謀殺俱樂部	KILLED UNTIL DEAD
194	黑魔城	DARK CASTLE
195	魔法彈子檯/超級跑車	PINBALL WIZARD/TEST DRIVE
196	蒼鷹戰鬥機	Falcon
197	海上豪俠	Pirate
198	魔球/明星杯拳擊賽	Wizball/Star Rank Boxing
199	毀滅之王	Deathlord
200	機戰2400	2400 A.D.

--讀者服務--

精訊電腦遲來了嗎？

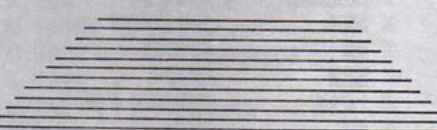
補書查詢服務

精訊電腦雜誌每期在當月十日全省統一寄發，但近日因郵局大宗郵件激增，處理上難免有延誤或遺失；正常情況下，您應該在十二日或十三日收到當月雜誌，最遲不會超過一星期。

超過一星期未收到雜誌的讀者，請來電，本社一律以限時補寄。

本社上班時間
上午9:00--12:00
下午1:30--6:00

訂閱一年1000元/兩年2000元
地址：台北市10206重慶北路1段22號6樓
郵撥帳號：0797234-8
讀者熱線：(02)571-3657.511-4012



精訊電腦夏季讀者票選單

	編號	評價		編號	評價
1.			11.		
2.			12.		
3.			13.		
4.			14.		
5.			15.		
6.			16.		
7.			17.		
8.			18.		
9.			19.		
10.			20.		

- 姓名 ____________
- 性別 ____________
- 住址 ____________
- 電話 ____________
- 年齡 ____________
- 職業 ____________
- 使用機型 ____________

註：讀者可於一至廿行中均填寫票選名單中的編號，但若有你心儀的遊戲未列入名單之中，則請將其名字及評價寫於虛線框中的五行內。

77.06.4500

請沿虛線摺疊

親愛的精訊之友：

精訊資訊公司出品的娛樂軟體，種類繁多，佳作迭現，深受電腦玩家的喜愛。現為加强對玩家的服務，只要你填妥下列表格中的資料並寄回，本公司將為你定期寄上最新產品目錄，謝謝！

姓　　名：	會員證編號：
地　　址：	
郵遞區號：	電話：
性別：　　年齡：	使用機型

精訊電腦

中華民國75年10月10日創刊號發行
中華民國77年 6 月10日21期出版
行政院新聞局出版事業登記證局版
台誌字第5452號
中華郵政管理局雜誌交寄北台字第 2062號

顧　　問／ 林振聲　劉陳祥
發行人兼總編輯／ 李培民
主　　編／ 鄭洵錚
編　　輯／ 鄭瓊芬　李美珍
美術編輯／ 蔡文姬　黃秋萍
特約作家／ 宋明義　高文麟　徐政棠　徐人強
林元明　鄭明輝　西門孟　葉堂祺
發行業務課／ 劉昭毅　詹振文　陸純忠
廣告業務課／ 李永良
會 計 組／ 陳加桂
發 行 所／ 精訊電腦雜誌社
社　　址／ 台北市10206重慶北路一段22號 6 樓
電　　話／ 571-3657・511-4012
郵政劃撥／ 0797234-8號精訊資訊帳戶
印 刷 所／ 國際打字排版印刷行
地　　址／ 台北市士林區文林路169號2 F
電　　話／ 8814149・8826153
零售總經銷／ 聯宏書報社有限公司
地　　址／ 台北市南京西路262巷11號
電　　話／ 5620282・5628587
法律顧問／ 統領專利商標法律事務所
地　　址／ 台北市忠孝東路1段150號12樓之1

零售價每本100元　訂閱一年十二期新台幣1000元

港澳地區一年訂費US$75元(含航空郵資)，US$50元(含水陸郵資)，掛號外加US$10元，滙票或支票付款皆可，請寄 精訊電腦雜誌社。

21
中華民國77年6月10日
〈第二卷・第九期〉

編輯室手記

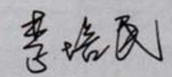
對於想在單色顯示（ Herculus ）狀態下擷取遊戲圖形的玩家而言，支離破碎的畫面常令人有砸機的衝動。事實上，因爲台灣廠家所銷售的十六位元電腦中所配備的顯示器大都爲單色，而這種以文字處理爲主的顯示模式搭配 Game 並不理想，CGA或EGA 才是正宗。但是在目前市場趨勢的主導下，玩家難道就沒有機會將遊戲上的精采畫面或感人結局印列保存下來嗎？「圖騰」正是我們要推薦給您，一套可以橫掃千軍的單色中文圖形擷取程式。程式設計者李昭智先生爲文娓娓道出，如何將設計時的阻礙轉換成創作動機，而寫出這一套功能絕佳的工具程式。

目前市面上的電腦叢書種類繁多，光單講 BASIC 語言者就足以令購買者眼花瞭亂，無所適從。但若仔細分析其內容，往往有「不得其門而入」的茫然；西門孟先生秉持其多年程式設計的經驗，率先推出「磁片書」——精訊電腦學園：BASIC 繪圖班——期以創新的撰寫方式、詳盡的註解、由淺入深的範例，給未識BASIC之妙或已入門有經驗的使用者，一次截然不同的學習方式，且拭目以待！

在十六位元的遊戲逐漸蠶食娛樂軟體市場之際，被視爲Apple絕地大反攻的利器——創世紀Ⅴ，果不出所料，甫一推出便造成購買熱潮，但顯然地在電腦業淡季中，這一支獨秀的美景僅是市場中的一個異數吧了！值得一提的是：「創世紀Ⅴ」中十五首動聽的插曲，隨事更地而演奏出適切的配樂，是領略其中歷程不可獲缺的旅伴。劉昭毅和徐政業將就樂曲的含意風格爲您一一介紹創世紀頌的樂音，是愛樂的創世紀迷的福音。

上期西門孟先生以戲謔的文筆寫出使用手握型讀圖機的興奮後，不但造成極大的迴響，也牽引出一些操作上的技術問題。爲此自本期起，將推出讀圖機系列報導，分別以使用程序、與Paint Brush 等繪圖程式的搭配、技術指引等三方面來加以陳述解說，俾使讀者能更熟練這個輕薄短小的電腦新週邊。

此外，「凌依頻道」專欄作者凌依因故將暫時停筆，在此向讀者致歉，並期望能早日雨過天晴重新出發。而七十七年讀者票選春季排行榜業已揭曉，「創世紀Ⅳ」仍然獨占鰲頭，可見宗師級的身份自有其深刻的份量。本季的選票與上回（ 76 年年終票選）相較有顯著的降低，或許是缺乏贈品的誘因，但這個常態性的票選活動實是被視爲玩家品好的一個標的。因此再次籲請讀者：踴躍審愼的一票將是我們所期望的！



血　型　占　星　術

命不相不發



人生是追求圓的過程——學業精進、事業有成、婚姻美滿。
但人生也是挫折的組合——考試不順、工作失意、情感落空。
輸入出生年月日和血型，讓 **血型占星術** 爲你預卜未來的路，使你的人生更臻完美。

血型占星術

P156　一片兩面　定價350元
適用機型：IBM PC/XT/AT及其相容電腦　　精訊資訊有限公司





五月龍虎榜

TOP 20(ROC) 是國内五月份娛樂軟體的暢銷狀況，其排行來源乃依精訊資訊公司 四月廿一日到五月廿日 ，中文說明書的銷售數量累積計算而得。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	出版公司	種類
--	1	蒼鷹戰鬥機			*		*		SPECTRUM HOLOBYTE	
--	2	海上豪俠		*		*	*		MICROPROSE	
--	3	毀滅之王		*					ELECTRONIC ARTS	
7	4	二十一世紀公路戰		*		*	*	*	SSI	
--	5	超級模擬飛行		*		*	*		ELECTRONIC ARTS	
1	6	忍者秘術		*		*	*	*	ORIGIN SYSTEMS	
19	7	創世紀I		*		*	*	*	ORIGIN SYSTEMS	
8	8	星際航艦					*		ELECTRONIC ARTS	
--	9	神戒		*		*	*	*	SSI	
--	10	魔殿三部曲		*	*	*	*	*	EPYX	
--	11	全天候戰鬥機		*		*	*		subLOGIC	
6	12	飛行坦克				*	*	*	MICROPROSE	
13	13	上古代戰爭藝術海戰篇			*		*		BRODERBUND	
--	14	驅逐艦		*		*	*	*	EPYX	
11	15	保皇騎士	*		*	*	*	*	MINDSCAPE	
5	16	創世紀IV		*		*	*	*	ORIGIN SYSTEMS	
--	17	遊戲大師		*		*			ELECTRONIC ARTS	
--	18	春之石		*		*	*		SSI	
15	19	冰城傳奇	*	*		*	*	*	ELECTRONIC ARTS	
--	20	棋王2000	*	*		*	*	*	ELECTRONIC ARTS	





排行來源：

*TOP 20 (USA)*取材自「*LOGIN*」雜誌

上月名次	本月名次	遊戲名稱	AM	AP	MAC	C64	IBM	ST	出版公司	種類
5	1	DUNGEON MASTER						*	FTL GAMES	
4	2	ADVANCED FLIGHT TRAINER		*		*	*		ELECTRONIC ARTS	
7	3	GUNSHIP 飛行坦克				*	*		MICROPROSE	
1	4	WHERE IN THE USA IS CARMEN		*		*	*		BRODERBUND	
--	5	TETRIS				*	*		SPECTRUM HOLOBYTE	
10	6	CHESSMASTER 棋王2000	*	*		*	*	*	ELECTRONIC ARTS	
18	7	THEXDER 飛天戰神		GS			*		SIERRA ON-LINE	
3	8	MIGHT & MAGIC 魔法門		*		*	*		NEW WORLD COMPUTI	
--	9	EARL WEAVER BASEBALL	*			*	*		ELECTRONIC ARTS	
--	10	SHADOWGATE	*		*			*	MINDSCAPE	
2	11	BEYOND ZORK		*	*	*	*	*	INFOCOM	
--	12	POLICE QUEST 金牌警探					*	*	SIERRA ON-LINE	
--	13	FALCON 蒼鷹戰鬥機			*		*		SPECTRUM HOLOBYTE	
6	14	BARD'S TALE II 冰城傳奇 II		*		*			ELECTRONIC ARTS	
--	15	ULTIMA V 創世紀V		*					ORIGIN SYSTEMS	
--	16	SKATE OR DIE				*			ELECTRONIC ARTS	
15	17	LEGACY OF THE ANCIENTS		*		*			ELECTRONIC ARTS	
13	18	OIDS						*	FTL GAMES	
--	19	STAR TREK:REBEL UNIVERSE						*	SIMON & SCHUSTER	
9	20	WIZARDY IV 巫術IV		*					SIR-TECH	

TOP 10

任天堂・日本

本榜取材自"Family Computer"雜誌1988年第九、十期。

上月名次	本月名次	遊戲名稱	出版公司	種類
1	1	勇者鬥惡龍III	ENIX	
--	2	獨眼龍政宗	NAMCOT	
2	3	高校生極樂傳說	DATAEAST	
4	4	松本亨株式必勝學	IMAGINEER	
8	5	武田信玄	HOT.B	
3	6	面具俱樂部	BANDAI	
13	7	不動明王傳	TAITO	
10	8	聯合艦隊	ASCII	
6	9	麥當勞	DATAEAST	
--	10	雙截龍	TECHNOS JAPAN	

SEGA・日本

本榜取材自"Famicom通信"1988年四月號。



←超級銀河號

↓未來戰士

上月名次	本月名次	遊戲名稱
2	1	時空戰士3D
3	2	超級銀河號
--	3	阿魯格十字劍
5	4	銀河守護神
--	5	亞力克斯III
4	6	神奇男孩
1	7	夢幻之星
10	8	衝破火網
8	9	SDI
9	10	幻想精靈

永記電視遊樂器總匯

任天堂卡匣A卡（24K） 220元/B卡（40K） 250元/C卡（48K） 300元
D卡（64K） 350元/80K 390元 磁碟片 80元

128K普 380元

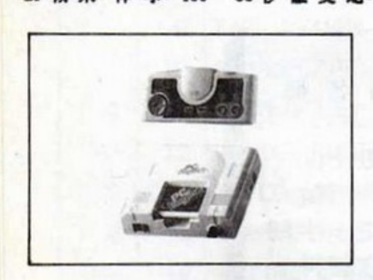
1 魔界村*
2 神龍之謎*
3 怒*
4 小叮噹*
5 火鳥*
6 鬥者輓歌*
7 飛龍拳*
8 七寶奇謀二代*
9 熱血硬派*
10 未來戰士*
11 北斗神拳二代*
12 高橋名人二代*
13 時空小子*
14 兵蜂三代*
15 魔鏡鐵人*
16 黑暗之神*
17 幻想空間*
18 2100年冒險
19 轟炸王*
20 大魔司教*
21 夢幻戰士*
22 惡魔城*

128K 590元

1 金牌瑪琍全集*
2 魔界島*
3 機動戰士
4 叢林戰士
5 神鷹一號
6 戰場之狼
7 超級雷鳥號
8 預言家
9 伯爵事件
10 魔鐘
11 亞典娜
12 恐龍鬥士二代
13 鬥人魔鏡傳
14 瞄準家(槍卡)
15 魔宮救弟
16 麻將磚塊
17 魔眼
18 宇宙女戰神
19 魔天樓
20 木偶奇遇記
21 西部槍戰
22 釣魚
23 都市英雄
24 明星之路*
25 珍妮
26 南國指令*
27 妖怪俱樂部*
28 尋寶記
29 特種部隊
30 光戰士
31 勇者的挑戰*
32 中央大陸
33 捍衛戰士*
34 藍波
35 JJ大作戰
36 曲棍球
37 燃燒戰車*
38 危機一髮
39 洛克人*

特卡

1 綠色兵團* 480
2 立體大作戰* 490
4 籃球 690
6 夢工場* 650
7 泡泡龍* 490
8 惡魔城二代* 490
11 銀河號(全關) 680
17 石川伍衛門* 590
20 職業棒球* 480
21 王十劍之謎* 550
22 倚天屠龍記* 550
25 月風魔傳* 480
26 屠龍劍* 550
28 立體棒球* 650
29 高速飆車 490
30 聖鬥士* 390
31 水戶黃門* 490
33 沙羅曼蛇* 480
34 靈幻道士 690
35 DAN 戰士* 490
36 快捷* 590
37 勇士屠蛇 590
38 超人冒險隊 590
39 桃太郎 1090
40 覇邪封印 890
41 王子復活記 890
42 女神轉生 890
43 空中要塞 590
44 花式撞球 790
45 沙那多 690
46 魯邦三世* 590
47 世紀拳擊 990
48 星際大戰* 590
49 復活的魔龍* 650
51 時空勇士 850
52 87職業棒球* 550
53 鬼太郎二代 990
54 卡洛夫* 550
56 太空戰士 1200
57 世紀大賽車 1200
59 柯拿米世界 490
60 麥當勞 990
61 面具俱樂部* 990
62 魂斗羅* 790
63 原子小金剛 890
64 終極戰士 890
72 不動明王傳 990
73 怒二代 990
74 立體網球 1090
75 雙截龍 1090
76 勇士屠魔記 1090
78 天使之翼 1090



NEC碟片

1 冒險世界 1000
2 上海麻將 1000
3 功夫 900
4 大爆笑 1000
5 1300公里大賽車 1000
6 邪聖劍 1000
7 妖怪道中記 1000
8 R-TYPE I 1000
9 遊戲人生 1000
10 連發搖桿 950



以上有"*"符號為有攻略之卡帶，攻略本，雜誌一律八折.

16合一複式卡匣：800元/20合一卡匣：1000元/31合一複式卡匣：1300元
超級瑪琍 四合一複式卡匣：450元/金牌瑪琍 四合一複式卡匣：850元
泡泡龍 四合一卡匣：850元

住　址：永和市永和路二段264號（永和路竹林路交叉口）
電　話：(02) 9295064
劃撥帳號：1146409-7許麗玉帳號（歡迎索取目錄，請附回郵信封）

創世紀V

英文名稱：Ultima V
適用機型：Apple Ⅱ64K
出版公司：Origin Systems
原版售價：US$60

經過天人合一的時代之後，Britannia成爲一處繁榮祥和的樂土。但是星相家由三顆赤紅的慧星預知空前的大災難即將降臨，隨後前往地底世界探索的Lord Britsh亦告失踪。接管Britannia政權的Blackthorn被三個與三大眞理(Truth,Love , Courage)相抗的邪魔Shadowlord所惑，成爲一暴君，擅自更改八項美德的中心意義，使得Britannia又趨混亂。以往曾幫助Lord British的七位戰士竟然成了法外之徒。遭到各城警衛的通緝。一切的一切，都應證了星相家所預言的恐怖現象。

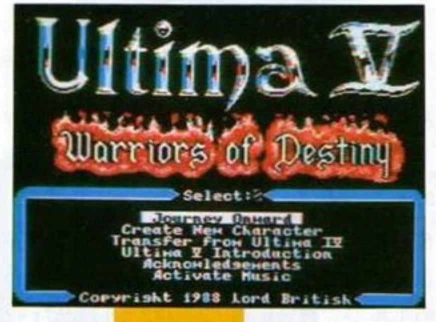
爲了殲滅三個破壞八大美德的Shadowlord；找回失踪巳久的Lord British；重振Britannia的和平風貌，你的忠心朋友—Iolo及Shamino再度突破時空限制，召喚你回到Britannia。你必須再度爲和平而戰，爲眞理而活！

等待了將近二年的時間，「創世紀V」(Ultima Ⅴ)終於出版了。這一套四片八面的軟體實在是令人旣興奮又害怕，不知要多久才能完成這項Britannia的使命。

本遊戲的地圖和第四代並無多大改變，八個城鎭也在原來的地點，這對「創世紀Ⅳ」的老手而言，實在是非常方便，完全不須費時去多加摸索。至於地下城則有了很大的改進，完全採用三度空間的立體圖，甚至每座地下城的牆壁形狀都不盡相同，有的還會從上方落下水滴呢！

穿過八個地下城就可以到達地底世界。這是一塊和Britannia大小相仿的土地，有高山阻隔於其中，因而成爲一巨大迷宮，難怪Lord British會迷失於此，但也有可能是因爲其他因素把他給困住了。

在法術上除了要配出正確的藥品之外，還須配合適當咒語才能生效。小心！要是配製方法弄錯了，就會聽到〝Boom！〞一聲—全隊受傷！













城鎭中的交談亦是一大改進，在第17期中高文麟先生已介紹了一些，故不再重迷，唯一要補充的是人物對話中的訊息多得可怕，往往抄得手酸。正因爲如此，你可以在各人的言談中找出一個又一個的小故事，點點滴滴的答案及線索，這也是「創世紀Ⅴ」的一大特色。

以往在「創世紀Ⅳ」跟隨你的隊員如今受到Black thorn的追捕及Shadowlord 的迫害，目前已散居各地。在剛進入Britannia時，只有Iolo和Shamino與你同行，你必須找回昔日的伙伴，或是尋求一些對抗Shadowlord 的自願軍共同奮鬪。但隊伍內只容許六位成員，你可以把其中幾位戰士留在旅店之中，再去找尋更有力的戰友。

戰鬪方式也有不少的突破。現在你的戰士可以朝任何方向的敵人攻擊，若左右手各持一件武器，亦可攻擊二次。長距離武器只能攻擊遠方的敵人，無法在肉搏戰中使用，範圍廣的攻擊法術威力奇大，令人看了拍案叫絕。

音樂也是「創世紀Ⅴ」的一大特色。若你有魔音卡（Mocking-board），可以同時以六種樂器來演奏十五首動聽的樂曲，效果已已經很驚人了，若你有Phaser（AE 公司出品，詳見本刊第五期），可發出十二個聲道，甚至可以接上具有MIDI介面的電子琴（效果不知道是什麼樣子）。

總之，「創世紀Ⅴ」是由一連串驚嘆號所組合的傑作，一切驚人的事情，都留待你自行探索。準備好了嗎？讓我們一起邁入Ultima Ⅴ的世界吧!!

／徐政棠

忍者秘術（ＰＣ版）

英文名稱：Moebius
適用機型：IBM PC/XT/AT；384K
出版公司：Origin Systems
原版售價：US$59.95

在玩厭了如出一轍的冒險遊戲的同時，何妨考慮Origin System所爲您推出的新品遊戲——忍者秘術（Moebius）。它是一個結合了拳術、劍道、冒險和神話的創新遊戲。相信在您試過「忍者秘術」之後，方能感受到「食髓知味」的眞正意境！「忍者秘術」敍述漢克頓（Khantun）王國在恐怖的陰影下痛苦呻吟著；禍首是風行者（Wind-walker）的愛徒——凱門（kai-men），他偸走了，帶來詳和的聖球（Orb of Celestial Hermony），風行者在心痛之餘，只好下令全力捉拿凱門以淸理門戶。可是凱門爲風行者的四大弟子之一，精通所有武術，並且結交一些邪魔歪道，凡派出去的武士皆……。

於是再度招募全國精英，挑選出其中最優秀者去追回鎭國之寶——聖球。什麼是聖球？源於「地、水、風、火」四位神魔性情乖戾，常搞得雞犬不寧，風行者決定把他們監禁於以火山岩漿製成的水晶球內。

開始冒險旅程之前，必須先通過三項訓練：拳術（Hand-to-Hand

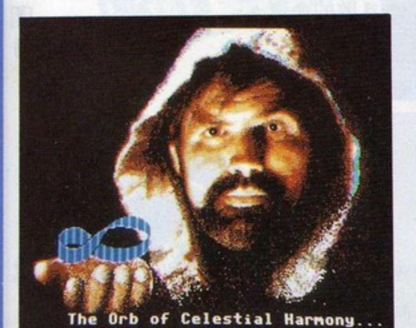
Combat)、劍道(Sword Fighting)、精神力(Divination)。拳術方面著重於快速變換位置，不斷地找尋敵人的破綻下手；劍道則是集中精力注意對方脚步移動，巧妙移動位置，當對方進入你的攻擊範圍時，猛然出擊；精神力是要保持心平氣和，可以發現一些秘術。

在旅途中要救出被凱門拘禁的住持和尚，因爲他們獲救後會祝福你而且傳授特殊祈禱(Prayer)，因而得到一些秘術(Artifacts)：腹語術(Ventriloquism)、癱瘓術(Paralysis)、傳送術(Teleport)、穿牆術(Spirit)、變形術(Were Spell)等。

如果一路上表現優異，風行者會出現在你面前，賜給你封號及讚美的歌曲，你的身體點數和心靈點數都會因此增加。

本遊戲，不論在結構、畫面上都比原Apple版大有進步，而且栩栩如生的動作更引人入勝。在經過一番拳脚功夫和心志訓練後，想必實力大增吧！好了，可以出發了，預祝早日尋得聖球歸來。

/編輯部











突破死亡線

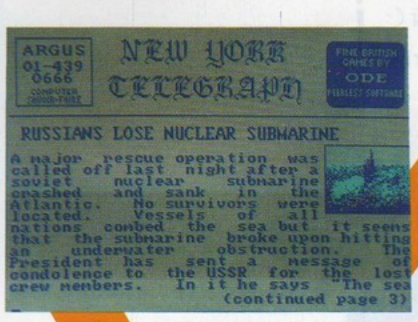
英文名稱：The Hunt for Red October
適用機型：IBM PC/XT/AT ；256K
出版公司：Datasoft
原版售價：US$39.95

紅色十月(Red October)——蘇俄最新型的核子動力潛艇，配備了最新的循環動力系統、聲納系統和武器，是蘇俄的最高軍事機密，如今正由冰島海域緩緩的駛向美國

站在指揮塔上，你開始回憶起二個月以前，你接到上級的命令，要你指揮「紅色十月」進入冰島海域進行偵察任務，這是一個你等待已久的機會，你打算趁此行時航向美國。

開航已經三天了，由無線電中你得知你的企圖已經被蘇聯軍方發現了，他們也秘密的派出了" Red Banner "來追捕你。爲了怕船員妨礙你的投誠計畫，於是你破壞了船上的通訊系統，並殺死了幾名知道消息的船員，同時下令全船進入緊急狀況，或許這些行動可以掩飾你投奔自由的決心。

由於你破壞了船上的通訊系統，因此你無法和任一方取得連繫，所以你先要逃過蘇俄艦隊的追捕，再通過北約組織及美國艦隊所組成的大西洋防線，而後才能達成你所渴望的自由。


ARGUS 01-439 0666

NEW YORK TELEGRAPH

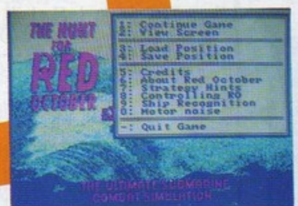
FINE BRITISH GAMES BY ODE PEERLESS SOFTWARE

RUSSIANS LOSE NUCLEAR SUBMARINE

A major rescue operation was called off last night after a soviet nuclear submarine crashed and sank in the Atlantic. No survivors were located. Vessels of all nations combed the sea but it seems that the submarine broke upon hitting an underwater obstruction. The President has sent a message of condolence to the USSR for the lost crew members. In it he says "The sea

(continued page 3)









這是一個新型的潛艇模擬遊戲，在遊戲中你不必手忙脚亂的在鍵盤上找尋功能鍵，也不用一面看著說明書上的操作指示，一面用手指在鍵盤上敲打。只需要移動游標到你所要選擇的項目上，再決定即可，如果你有一支搖桿，那麼控制這艘潛艇就更容易了。

除此之外，它還會因時間的不同而影響你的視界，當夜晚來臨時，若是不使用紅外線夜視器，恐怕不容易發現敵人。此外，「紅色十月」是一艘超眞實的潛艇，它不能無限制的下沈，當它撞上海底的時候，也是會沈沒於大西洋之中的。

當你遭遇敵方船隻時，你還可以採用聲波來辨認所遇的船隻或是升上潛望鏡，由船隻的外貌來決定該採取什麼行動。

一旦你成功的到達美國本土，你將可以得到你所要的自由，若是失敗了，你就會成爲紐約時報的頭條新聞——蘇俄潛艇沈沒。如何？成功與否就看你自己了。

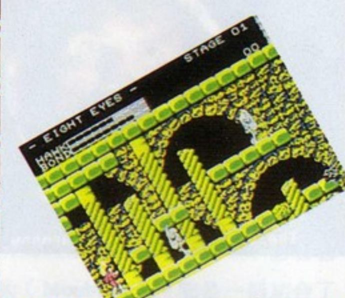
／蔡承澔

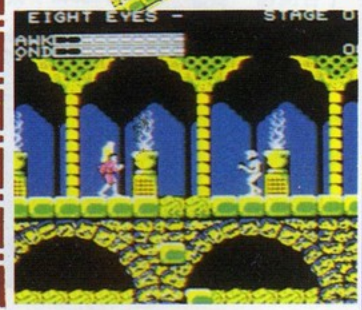
八眼

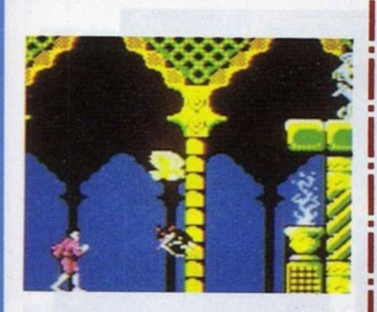
■セタ出版
■預定7月發售
■卡帶／價格未定

這是一個動作遊戲，總共有8關，身爲主角的你——沈大佬，要竭力的阻止惡魔的復活。遊戲中，每一個Stage分爲7個房間和一位小頭目，你必須謹愼搜尋每個房間，因爲在門的另一邊，也許就隱藏著一些很凶桿的惡魔。此外，你還得小心保護身上的一些重要Item，否則，你將因缺少了它們而遭到失敗的命運。

／林元明

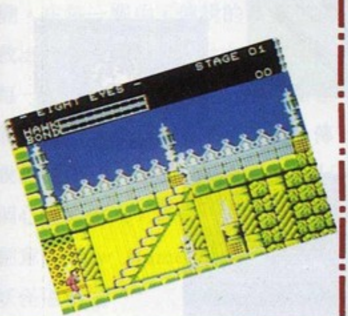










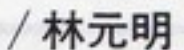




超級聯盟棒球賽

■Taito出版
■預定6月發售
■卡帶／￥5,500

這是一個頗有創意的棒球遊戲，選手的體力可分爲三個階段，以投手來說，投球的能力分爲青、黃、紅三色；紅色時就是體力衰退了，必須換下場去休息。遊戲中的選手都具有和眞人非常相近的性格，而其最大特色便是在比賽中除了打擊、跑壘、投手外，將會發生許多你意料不到的人性化動作，是個富有豐富感情的遊戲。

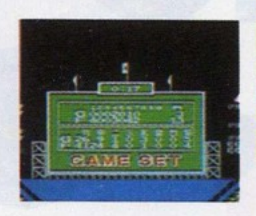

／林元明











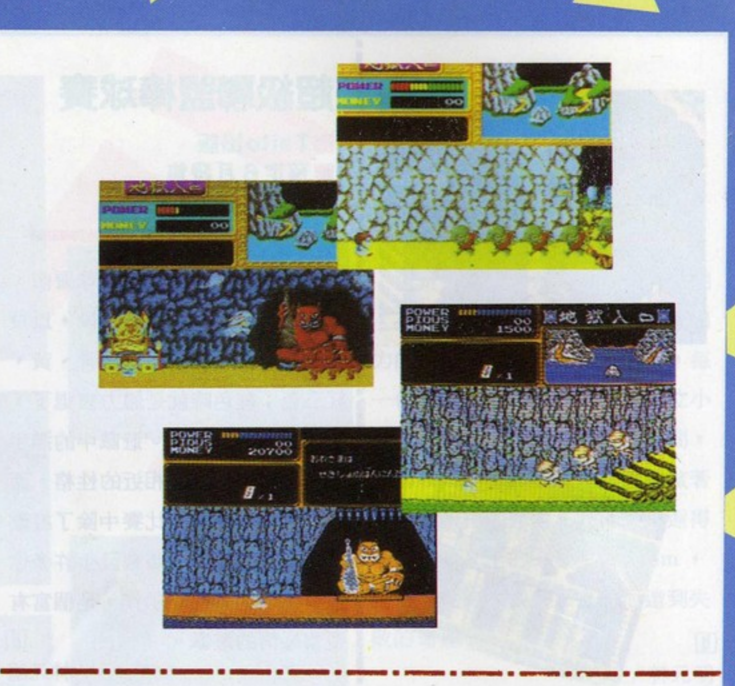


妖怪道中記

■Namcot出版
■預定６月發售
■卡帶／￥4,900

這個在大型投幕式電玩和PC ENGINE上都非常受歡迎的遊戲，Nameot公司應衆多玩家的要求而推出了任天堂版。本遊戲和PC ENGINE一樣，分爲五大關——地獄入口、苦行之道、幽海、仲裁之谷、輪廻界，雖然任天堂版的畫面不如PC ENGINE 精緻，但在內容上卻較接近大型投幣式電玩，相信它會讓你愛不釋手。

／林元明



太陽的神殿

■Tokyo出版
■預定７月發售
■卡帶／價格未定

本遊戲是從日本微電腦上非常受歡迎的遊戲移植而成的，地點是從具有高度文明的古代瑪雅遺跡所展開的，此遊戲的目的，是要找出能開啓太陽神殿的一把太陽之鑰，但是要找到太陽之鑰還得和一些重要的Item相配合才能有所發現，最後在瑪雅遺跡的入口還有許多魔鬼正等你們，你必須用些心思儘快打敗他們，才能找到神奇太陽之鑰。

／林元明



西遊記世界

■Jaleco出版
■預定9月發售
■卡帶／價格未定

孩悟空爲了尋找被牛魔王刼走的三藏法師和三藏眞經，而展開了這段冒險旅途。這是一個動作ＲＰＧ遊戲，全部有十一關，在遊戲中將會出現龍王玉皇大帝和其他的仙人、邪魔；孫悟空必須力拼過關，待救出豬八戒和沙悟淨後集三人之全部功力；打倒那邪惡的牛魔王，尋回師父和眞經。

／林元明









傳說的騎士

■Jaleco出版
■預定6月發售
■卡帶／¥5,500

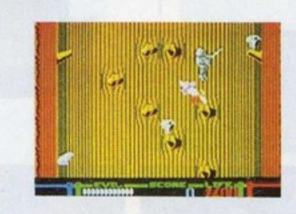
這是一個以跳躍（Jump）爲基本動作的遊戲，遊戲發生在中古世紀的「雅倫王國」，遊戲一共有七關，在每一關中，傳說的騎士必須救出他心愛的愛人，共有七位，但每一個愛人都有一個兇猛的土番在看守著，你必須殺死那些土番，傳說的騎士——亞瑟王子才能救出七個心愛的愛人，算得上是一個富有創意的New Game。

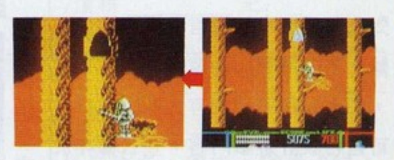
妖怪道中記

／林元明



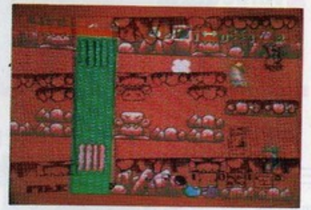
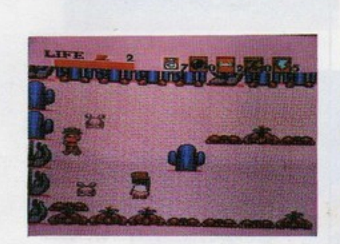






那斯卡，88

■SEGA出版
■發售中
■IM/¥5,000


SEGA，發售中，1M，¥5,000

由於魔術師——瑞比特的心上人邦妮被魔王那斯卡的嘍囉給刼走了，因此瑞比特必須隻身前往虛幻的八個世界去擊敗八個魔王，才能救出心愛的邦妮。這是一個典型的救美遊戲，遊戲中主角是以兔子的造型而以卡通的手法表現，雖然遊戲的評價並非很高，但它的FM音源效果卻相當不錯。

林元明

宇宙大冒險

■SEGA 出版
■預定今夏發售
■4M/價格未定

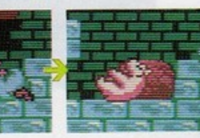
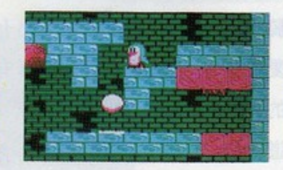
SEGA，發售中，1M，¥5,000

是SEGA公司早期遊戲——「企鵝推蛋」的續作。遊戲的內容和任天堂的「蛋王子」有點類似，這次設計小組爲「宇宙大冒險」共設計了五十關，雖只有五十關，但隨關數的增加，困難度愈來愈高，但是對聰明的玩家們而言要解決它並不難。整個遊戲採內藏電池記憶裝置，如果覺得遊戲內容太「小兒科」可自行設計遊戲內容，並且儲存於卡匣中。整體來說，「宇宙大冒險」是一個益智小品遊戲。

／林元明





跳蚤先生有話要說……

親愛的精訊之友，「精訊跳蚤市場」自十五期開市以來，每月都呈現爆滿的場面，致使令衆多讀者有向隅之憾，而發生誤解的例子。爲此，本人再次說明跳蚤市場的處理原則及讀者應注意的事項：

①申請表的入場序以收件的先後爲準。

②因版面之限每期僅有近七十人能入場設攤位，向隅者順延一個月；因此若當月未入場者，請勿塡寫同樣交易物品的申請表，以免除重複之擾。

③爲因應多位讀友之建議，跳蚤市場在編排上已採地域分區之法，故申請表上的地址必須詳細塡寫。

④入場前所使用的申請表，請延線剪下雜誌上的附表，影印表恕不接受。

⑤跳蚤市場的交易活絡，是本人所始料未及的，但也證明本刊正是針對讀者所須做一妥善的服務，感謝你們！

——跳蚤先生 1988 . 5

姓　　名：陳　培　仁　　年齡：17
住　　址：高雄市前金區長生街 39 號
聯絡電話：(07)0219692
聯絡時間：六日，下午 1:00 ～ 10:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)SEGA MASTER SYSTEM全套
　　／價格 2,500 元
(2)SEGA立體眼鏡一副＋插座（如有全有全照原價購買）
　　／價格 900 元
高速賽車、霸邪封印、赤色光彈Ⅱ、越野機車賽。／價格 600 元起。

☑賣斷
(1)MARK Ⅲ ＋2 M時空戰士 。／價格 2,000 元。
(2)北斗神拳、十面埋伏、悟空鬥群魔及異形。／價格可議價。



請沿虛線剪下

精訊跳蚤市場入場申請表

姓　　名：＿＿＿＿＿＿　年齡：＿＿＿＿
住　　址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡電話：＿＿＿＿＿＿＿＿
聯絡時間：＿＿＿＿＿＿＿＿
交易方式：□賣斷　□交換　□欲購
交易物品：(1)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元
(2)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元
(3)＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
/價格＿＿＿＿元

註：交易方式採交換者，價格一欄毋須塡。

姓　名：張 善 俠　年齡：15
住　址：北市忠孝東路5段524巷5弄4號2樓
聯絡電話：763-2809
聯絡時間：星期一、三、六、日 21:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC-Engine 主機全套（附AV端子）價格4,500元。
(2)PC-Engine 各式晶片，一片950元
註：以上合購5,000元。

姓　名：邱 憲 平　年齡：19
住　址：羅斯福路6段39巷6號1樓
聯絡電話：931-5019
聯絡時間：任何時間
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SuperSonic Card 價格1,500元
(2)EDD4 Plus 拷貝卡及軟體。／價格1,000元。
(3)GS主機板。／價格10,000元。

姓　名：林 耀 哲　年齡：16
住　址：台北市龍江路244之1一樓
聯絡電話：503-8815
聯絡時間：20:00～23:00
交易物品：(1)欲購：MKⅢ卡匣：高速賽車含盒子和說明書。／價格900元
(2)賣斷：任天堂磁碟機＋17片磁碟片＋6塊卡匣。／價格4,500元
註：任天堂卡匣有①立體棒球（有聲）②月風魔③機動戰士④大相撲⑤勇者戰惡龍Ⅰ⑥小蜜蜂。

姓　名：高 嘉 男　年齡：19
住　址：台北市敦化南路669巷25號1樓
聯絡電話：7006676
聯絡時間：PM 9:00～10:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC Engine 晶片R—TYPE 及妖怪道中記（可單買）
／價格（各）900元（可議價）
(2)After Burner 衝破火網全部主題曲插曲原聲帶（金屬帶）。另有Out Run 及 Space Harrior之原聲帶。
／價格（各）200元
(3)PC用Mutli I/O Card（可接磁碟機，Mouse，Joystick，Printer，另有Clock 功能）。
／價格1,000元

姓　名：吳 德 明　年齡：17
住　址：台北市哈密街47之6號
聯絡電話：5961750
聯絡時間：PM 6:00～10:00（未週請留姓名電話）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)日本任天堂主機，附大金鋼，超時空要塞，賽車，瑪莉兄弟，迷宮組曲及外接連射搖桿。
／價格1,500～1,700元

姓　名：梁 明 華　年齡：17
住　址：台北市內湖區新明路380巷6弄11號4樓
聯絡電話：791-5642
聯絡時間：18:00～21:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)小天堂磁碟轉換器1台。／價格500元。
(2)小天堂專用卡匣：籃球300元，乒乓球200元。

姓　名：黃 繼 武　年齡：17
住　址：北市士林區陽明路1段12號之1
聯絡電話：861-6256
聯絡時間：23:00～24:00（未週勿提買賣）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MKⅢ之2M時空戰士及1M北斗神拳。／價格1,000元。
(2)交換SEGA MKⅢ之2M神奇男孩或洛基。
(3)欲購SEGA MKⅢ之2M高速賽車。／價格500元。

姓　名：黃 錦 裕　年齡：16
住　址：台北市大同街85巷7號
聯絡電話：595-3382
聯絡時間：星期六、日 9:00～16:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂專用鍵盤，附書本、教學卡／1,000元；卡匣：王子復國記／500元，（原裝）女神轉生（原裝）500元。
(2)卡匣：冒險島Ⅱ／250元；火之鳥、忍者二代、兵蜂、忍者三代／各200元。
(3)卡匣（八合一）：棒球、彈珠、小精靈、小蜜蜂、愛斯基摩、坦克、叮噹、金剛Ⅱ。／價格350元

姓　　名：毛 勝 弘　　年齡：17
住　　址：台北市青年路66號12 F
聯絡電話：(02)307-4294
聯絡時間：19:00～22:00（5月10日至5月20日）止
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC Engine主機、妖怪道中記、R－Type、大爆笑。價格：7,000元。
(2)任天堂立體眼鏡一副。價格：800元
(3)任天堂原裝無線搖桿。價格：600元

姓　　名：黃 明 耀　　年齡：17
住　　址：北市崇德街63巷27號
聯絡電話：738-6564
聯絡時間：週一至五 10:30～22:30
（未遇請留電話姓名但勿說購物之事）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)Wing大搖桿及磚塊搖桿。／價格800元
(2)磁片20片。／價格1,800元
(3)日文雜誌23本／每本50元；中文雜誌24本／每本50元。
註：(1)(2)合購2,100元，3項合購4,000元。

姓　　名：邱 健 修　　年齡：17
住　　址：北市11406內湖路三段56號5樓
聯絡電話：790-1795
聯絡時間：19:30～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)PC-XT完全相容640 KB＋二部磁碟機＋多功能卡＋精靈鼠＋搖桿。／價格17,500元。
(2)一百餘片各類應用軟體＋書籍＋GAME。／價格2,500元
註：(1)，(2)合購再送電腦雜誌及遊戲說明書。

姓　　名：李 哲 彰　　年齡：13
住　　址：北市新生南路1段161巷4號1樓
聯絡電話：701-2035
聯絡時間：（除一、五外均可）19:00～22:30
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)三角之謎（500元），成龍踢館（300元）。
(2)網球、坦克、機車大賽均250元（24K）。合買700元。
(3)無敵鐵金剛、虎虎虎直昇機均450元（64K）。合買850元。
註：(2)(3)合買1,450元。

姓　　名：葉 源 根　　年齡：23
住　　址：北市南京東路2段222號3樓
聯絡電話：506-3151
聯絡時間：9:00～18:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)Apple Ⅱe主機、磁碟機、監視器。／價格4,000元。
(2)任天堂（原裝）主機。／價格1,000元。
(3)IBM XT 640K TURBO，顯示器、二台磁碟機。／價格議價。

姓　　名：王 偉 筠　　年齡：17
住　　址：台北市三元街79號
聯絡電話：307-9257
聯絡時間：星期一至五 14:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MPF－310一套（12吋單色Monitor，90鍵Keyboard，主機64K，具印表機界面，80行卡之功能）＋正先軟體卡＋天龍CCC中文卡＋磁碟機控制卡＋磁碟機2部＋800元及500元搖桿各一支＋遊戲卡帶6個＋遊戲磁片60餘片及繪圖、拷貝等程式10片。
附贈：100片和10片裝磁片整理盒各一，2D空白磁片一盒，磁片打孔器、磁碟機清潔片及第三波8位元電腦叢書20本。
價格：10,000元。

姓　　名：鍾 允 中　　年齡：18
住　　址：北市粘嶺街95巷5號3樓
聯絡電話：396-0729
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)IBM PC／XT主機640 K、單色顯示器（Datas）、EPSON磁碟機5.25 inch 360 KB二台、中英文鍵盤（84鍵）、BASIC ROM 32K、軟體十數片（含中文…等應用程式）。／價格15,000元。
(2)Apple八位元套裝遊戲磁片及中文說明書（精訊、終結者、軟體世界…等）。／價格：原價4～5折
☑欲購
(1)Apple魔音卡。／價格：600元
☑交換
(1)以日本原裝任天堂主機一台（附保證書、說明書）、連發搖桿、卡帶三卷交換SEGA MKⅢ全套。

姓　　名：徐　國　振　　年　　齡：18
住　　址：北市通安街 89 號
聯絡電話：7383515
聯絡時間：17:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA 晶片 Toddy — Boy Blue，鬼屋救美，超時空戰士
／價格 800 元
(2)幻想空間
／價格 400 元
(3)亞力克斯冒險
／價格 400 元

姓　　名：李　　源　　年　　齡：23
住　　址：台北市士林區中社路二段 109 號 2 號
聯絡電話：8411995（宅）3216901（公）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) Apple Ⅱ＋64 K＋TEAC 磁碟機×2＋80 行卡＋Z 80 卡＋松台松卡＋REPLAY卡＋MITAC 單色顯示器
／價格 15,000 元
(2) EAZY PAD 繪圖板（Apple 用）
／價格 1,500 元
(3) 8 位元套裝軟體
／價格 1,000 元

姓　　名：黃　友　懌　　年　　齡：17
住　　址：台北市民生東路 600 巷 7 衖 9 號 4 樓
聯絡電話：7126441
聯絡時間：21:00 以後（人不在請留姓名、電話）
交易物品：(1)賣 DATAS 十四吋平面直角單色（黃色）顯示器（僅用一個月）。
／價格 2,600 元。
(2)賣 EPSON LX-80 列表機連Cable（有NLQ字型）一附使用手冊。
／價格 3,800 元
(3)購 24 PIN之列表機（與EPSON 相容）
／價格視品牌機型而定（約 7,000～10,000 元）
(4)單色MGP 顯示卡（Hercules）含光筆槽（僅用一個月）
／價格 1,100 元（賣）

姓　　名：楊　志　修　　年齡：17
住　　址：北市新明路 380 巷 4 弄 12 號 4 樓
聯絡電話：791-1307
聯絡時間：18:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)十王劍之謎（450 元），屠龍記（450 元）均為原裝；泡泡龍（400），職業拳擊（350），
128K（160K）：每只 300 元，二支 500 元；80 K：每支 200 元。
迷宮組曲：150 元
打磚塊、瑪莉兄弟、魔幻仙境、飛天戰神，均各為 100 元。
(2)攻略本：十王劍之謎、魔王迷宮、魔鐘、女武士、障礙大賽、巴比倫塔、馬拉多翼、迷宮組曲等每本 50 元。
※如買卡匣＋攻略本則每本 30 元。

姓　　名：陳　澤　中　　年齡：15
住　　址：台北市瑞安街 17-4 號 5 樓
聯絡電話：708-1015
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) 8 位元軟體：精訊套裝 13套，包括黑暗魔域、塔莫崙戰士、星河戰士等，外加說明書 20 本。價格：1,800 元
(2) 8 位元軟體：軟體世界 5 套，終結者 2套，第 3 波 2 套。價格：350 元
(3)超級魔音卡（附說明書、磁片及喇叭）。價格：800 元
(4)任天堂主機＋R F 轉換器＋高速飆車（台卡）＋5 本攻略卡＋8 本雜誌。價格：1,200 元。
(5)十六位元軟體：精訊 1 套、軟體世界 5套，終結者 1 套（魔法門）。價格：450 元。

姓　　名：范　桐　熊　　年　　齡：16
住　　址：三重市後竹圍街 175 巷 2 弄 3 號 5 樓
聯絡電話：9831502
聯絡時間：週一至週日六點後（不在留電、姓名）
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)（原裝）任天堂＋小天堂附專用帶＋連射＋12 本全新密笈＋七卡。
／價格 4,000 元
(2)小天堂附專用匣，熱血硬派、西遊記。（急售）
／價格 1,900 元
(3)十王劍、卡洛夫、魂斗羅、柯拉米（原裝）皆 256 K
／價格 3,000 元
註：以上皆可議價，不詳之處可電洽。以上全部購買 9,000 元（可零買）。

姓　　名：張　宏　吉　年　齡：18
住　　址：新店市寶元路一段 19 號
聯絡電話：912-0065
聯絡時間：21:00 以後
交易方式：☑交換
交易物品：(1)時空戰士換ありみつ姬。
(2)越野機車賽換魔界列傳。
(3)衝破火網 換夢幻之星。

姓　　名：陳　文　熙　年齡：19
住　　址：北縣新莊市中正路 334 巷 39 弄 10-1號 2 樓
聯絡電話：996-2542
聯絡時間：18:00 以後
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)CGA 彩色繪圖介面卡可接電視者。／價格 1,000 元

姓　　名：林　元　明　年齡：32
住　　址：北縣中和市民生街 85 巷 6 弄 10-3 號 4 樓
聯絡電話：954-2212
聯絡時間：21:00 ～ 23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA MKⅢ。價格：1,800 元。
(2) SEGA 卡匣：北斗神拳、悟空鬥群魔、十面埋伏、阿修羅、幻想空間、時空戰士、忍者。價格：3,400 元
註：(1)(2)項合購 5,000 元。

姓　　名：李　肇　鵬　年齡：12
住　　址：中和市秀峰街 139 巷 9 弄 12 號
聯絡電話：942-5271
聯絡時間：18:00 ～ 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂磁碟機一台及磁碟片 12 張／價格 2,200 元。
(2)任天堂的無線電搖桿及立體眼鏡。／價格 800 元。
(3)任天堂大搖桿。／價格 200 元。
註：以上(1)(2)合購 2,500 元。

姓　　名：許　詠　翔　年齡：15
住　　址：板橋市建國街 54 巷 33 之 1
聯絡電話：966-3919
聯絡時間：週一、三、五 18:30～22:30週六週日全天
交易方式：☑賣斷　☑交換
交易物品：(1)原廠 SEGA MKⅢ 主機附 2 M卡匣一個，1 M卡匣 3 個、晶片 1 片。／價格 3,500～4,000 元。
(2)或交換任天堂主機加女神轉生、立體棒球、勇者鬥惡龍Ⅱ、沙那多、瑪莉全集。
(3)十套精訊軟體。／價格可議價。

姓　　名：賀　長　青　年齡：17
住　　址：永和市永亨路 77 號 4 樓
聯絡電話：925-4314
聯絡時間：19:30 ～ 21:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂原裝磁碟機＋40片遊戲磁片＋組合架。價格：5,000 元。
(2)任天堂主機＋無線連發搖桿＋卡帶。價格 2,000 元。
(3)欲購磁碟機價格 1,500 元。
註：合購(1)(2)共 6,500 元。

姓　　名：簡　良　益　年　齡：19
住　　址：新莊市民安東路 136 號
聯絡電話：9016306
聯絡時間：週六下午及晚上～ 10:00
交易物品：(1)賣斷模擬飛行、全天候戰機、日本風景片（均附說明書）。／價格 300 元
(2)賣戰火線下（100 元），諜對諜Ⅰ、Ⅱ（60 元）。
(3)賣 APPLE GAME 數十種可用 Z 80 卡或中文卡交換。
(4)以 5 ～ 6 種 Game（精訊原版附說明書）交換超級魔音卡或 128 K卡。

姓　　名：季　克　非　年　齡：18
住　　址：台北新莊郵政 1 — 210 號
聯絡電話：無（請以寄信聯絡）
聯絡時間：無
交易物品：(1)欲購 PC Engine 全套（不論外型新舊，要性能良好，無損壞）。／價格 2,800 元
(2)欲購 PC Engine 晶片大爆笑，R—Type 妖怪道中記，邪聖劍。／價格 400 — 700 元
(3)賣斷 Magic Card（附 5 張磁片）（可玩嘉蒂外傳、上海、立體賽車、JJ 等）／價格 2,500 元

姓　名：張 祖 望　年齡：21
住　址：新竹市南大路748巷28弄26號
聯絡電話：(02)9061756（3F）
聯絡時間：星期一～五，PM 10:00之後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)SEGA MARKⅢ＋時空戰士（2M）＋忍者（1M）。九成新
／價格3,000元
(2)SG-1000（阿羅士一代）（附大型搖桿）
／價格1,000元
(3)阿羅士紅卡2個黃卡1個，藍卡3個
／價格800元
註：買(2)者附贈(3)

姓　名：黃 琴 展　年齡：19
住　址：新竹縣新豐鄉新興197巷1弄20號
聯絡電話：(035)513785
聯絡時間：19:00～23:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)最新原版PC精訊套裝軟體（忍者秘術、黑魔城、魔法門、冰城傳奇、創世紀Ⅳ）五套。價格1,000元。
(2)PC Game（軟體世界30套及拷貝版）共50片。價格：2,000元。
(3)第三波雜誌53～62期，精訊雜誌10本。價格：每本50元。
註：(1)(2)合購只要2,500元。
☑欲購
(1)血型占星術說明書。可議價。

姓　名：曾 誌 偉　年齡：17
住　址：台中市自强街35巷16號
聯絡電話：(04)2314888
聯絡時間：19:00以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)全新任天堂磁碟機1台，內附保證書及說明書；購之即贈磁片5片及整流器（變電器）1個。價格：2,750元

姓　名：謝 慶 秋　年齡：17
住　址：台中市南和路一巷80～4號
聯絡電話：(04)2628247
聯絡時間：18:00～19:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)SEGA MKⅢ
／價格2,000元

姓　名：林 裕 斌　年齡：17
住　址：台中縣豐原市中興路95號
聯絡電話：(045)265768
聯絡時間：19:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)時空戰士
／價格500元
(2)高速賽車
／價格300元
(3)APPLE搖桿（八成新）
／價格200元

姓　名：曹 永 忠　年齡：19
住　址：台中市40425雙十路二段48巷3弄70～4號
聯絡電話：(048)2312216
聯絡時間：PM：7:00～10:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)精訊套裝說明書（含封套，價格15～25元，視價錢而定）
(2)精訊原裝磁片每片50元，富士磁片40元（含Apple Game）
(3)魔音卡每片600元，128 K Card／800元，Apple Ⅱe 64k & 80行卡／400元。

姓　名：李 軒 西　年齡：17
住　址：嘉義市60036民生南路210巷21-19號
聯絡電話：(05)2275893
聯絡時間：PM 10:00以後
交易物品：(1)賣 PC ENGINE晶片妖怪道中記
／價格850元
(2)欲購PC ENGINE晶片冒險世界
／價格600元
(3)交換：以忍者（SEGA MKⅢ）交換十面埋伏。

姓　名：黃 群 耀　年齡：15
住　址：彰縣員林鎮中山路一段270號
聯絡電話：(048)350645
聯絡時間：21:30以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)MARKⅢ＋時空戰士＋北斗神拳＋亞力克斯
／價格3,100元

（下轉42頁）

AP & IBM 作品

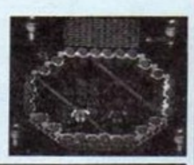


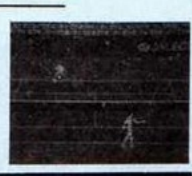
評論員	創世紀V  AP(300元) Origin Systems發行	海上豪俠 PC(200元) Microprose發行
 **李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。為此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	10 不愧為RPG 級的宗師，不論是遊戲內容、人物造型、遊戲細膩程度，甚至是魔音卡的音效，都達到了匪夷所思的地步。遊戲中對話的仔細程度幾可比美文字遊戲，複雜而錯綜的情節幾乎要抽絲剝繭不可，是個結構完美的超級RPG。	8.7 對於這一種海上扮演劍客，旣有緊張的擊劍場面，又有買賣貿易行為的冒險式遊戲，我一向都很喜歡，因為這一類的遊戲不會淪於沈悶，節奏明快、鬥智又鬥力。在本遊戲中人物還會隨者時間而老化，很有意思。
 **胡定宇** RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？	10 期待已久的「創世紀V」終於來了，果眞不負衆望一一流的！畫面比以前更漂亮，戰鬥的方式也和以往不同，魔音卡的效果更是引人入勝，不玩「創世紀V」的話，將是一件很遺憾的事啊！	8 很不錯，是一個與衆不同的海戰冒險遊戲。遊戲結構很突出，畫面也很漂亮，各位玩家們不妨試試，一定會有新鮮感！
 **蔡承澔** 為了玩Game，我可以連續兩天不睡覺，畫地圖和練功是我最拿手的事，但是若是玩起像瑪莉兄弟一類的遊戲……唉！	9 娛樂軟體史上最有名的RPG，在第五代中所有不合理的部分都改進了，其眞實的程度令人吃驚。為了拯救Britannia，戰士們！進入它的世界吧！	8.2 融合了動作、解謎和冒險於一身的遊戲。海上的航行、掠奪，及陸上的貿易、攻城，使遊戲者融入遊戲中，藉以找尋自己的理想。
 **鄭明輝** 3D迷宮地圖畫得我兩手發麻，解謎過程白了我兩根頭髮，但我還是覺得很過癮。請千萬別誤會我是被虐待狂哦！	9.9 嚇！不是蓋的，長久的等待的確值得，優點多的說不完；Ⅱe 加上魔音卡，可以讓人廢寢忘食好久……，我不敢說毫無缺點，但至少以前有的都已改進了，其畫面和音效做得如此精緻，教人如何不愛「她」。	9 「海上豪俠」眞是個不錯的遊戲，結合了「幫辦」、「七座金城」、「西洋劍」等類似遊戲的特點，適合在十七世紀的海上一展長才，遊戲畫面、結構都做得相當好。

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

毀滅之王	海上雄風	明星杯拳擊賽
AP(200元) EOA發行	AP(100元) Grade發行	PC(200元) Activision發行
與「創世紀V」差不多在同一個時間推出，是它最不利之點，然而快速的節奏、大得令人咋舌的幅員以及日本式的人文環境，是足以讓「毀滅之王」在「創世紀V」旋風之外，另有一立足之地了。	這是有別於「海上豪俠」的另一種海戰遊戲，它可任由你自己建造一艘戰艦，然後在海上大展神威，不過由於它濃厚的戰略性質。使得遊戲的節奏相當緩慢，令人不耐，不過其3D作戰及俯視模式倒極爲逼眞。	快速的節奏及多樣的動作是這個遊戲最大的特色，它的遊戲性較「拳王爭霸賽」强，打起來比較有感覺。不過，拳擊遊戲就是這麼一回事，打來打去相當激烈。
這是一個冒險遊戲，敵人的造型很多，畫面也很細緻，只是地圖太大了。這個遊戲也有些難度，不過各位玩家不妨試試，很具有挑戰性呢！ 7	是個戰略型的遊戲，我並不擅長於這類型的遊戲，開始時不知如何控制，經高手指點迷津後，覺得還不錯，值得一玩。 7	和以往的拳擊遊戲差不多，只是畫面沒那麼突出，倒是挺容易的，各位玩家們，趕快讓你的對手飽嚐一頓重拳吧！ 6
類似「帝魔之怒」的遊戲，它的地下城儲存方式是非常特別的設計，但是龐大的地面及複雜的地下城却使遊戲者不易深入。 7.5	「戰火線下」作者推出的新遊戲，但是畫面和速度都明顯的退步了，進行一場戰爭大約要一個小時以上。 5	比起以往的拳擊遊戲，它已經有較大的改進了：繁多的動作和飛馳的速度確實值得一玩。 7.2
雖然比不上「創世紀V」的音效及細膩感，但遊戲的品質並不差多少。地下城整個採用平面方式處理，難度也頗高，如果怕立體式的迷宮，在這裏就不用躭心了。我覺得唯一的缺點就是物品都用日文表示，要花不少時間對照。	又是一個類似船艦爭霸戰的遊戲，但是它的結構有趣得多，也可以算是「戰爭上古代藝術海戰版」的海戰部分，在Apple許久沒有海戰遊戲的今天，這也是個還不錯的Game了。	它的背景音樂在PC上來說算是相當不錯的，在配樂的同時還能讀取磁碟機的資料，在PC上很少見，可見程式功力頗高，只可惜四個顏色的RGB 把它的畫面表現的太差了。 8

任天堂作品 遊戲評論

評論員	怒Ⅱ	雙截龍
	 卡匣版 ¥5,500 KAC發行	卡匣版 ¥5,800 Technos Japan發行
 **李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game的問題，上至有無新Game下至如何過關。爲此，天天追尋新Game，探究舊Game，玩Game眞是旣快樂又痛苦！	嚴重的畫面閃爍及緩慢的節奏，使得這個在大型電玩上表現優異的射擊遊戲光采盡失。號稱有「音聲合成」，玩來玩去也不過是兩句話。雖然畫面處理的還算不錯，但整體的感覺委實令人不耐！	要在任天堂重現大型電玩的「雙截龍」，原本就不是什麼難事。但事實上，任天堂版本的「雙截龍」，人物變得又矮又胖，甚至又添加什麼RPG 要素，胡亂改編一通。不過，比起「怒Ⅱ」算是還不錯的，至少以打人洩氣這一點的意境尙存。
 **胡定宇** RPG 是我的生命，凡是R開頭的我都熱愛，不管中、英、日文照單全收，只是……。攻略本呢？	在雜誌上預告了一年多，讓人等的好心煩，總算出現了。試過之後才知道沒白等，武器種類繁多，又沒有數量的限制，你可以儘情的發射，故事的背景以科幻爲主，不妨試試！	原屬於大型電玩的遊戲，如今移植到任天堂上面，兩者截然不同，尤其內容方面，一些絕招必須經由練功才能得到，十足的冒險遊戲。
 **林元明** 玩Game是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game更是我平生最大的樂趣，唉！爲了新Game昨天我又失眠了。	發售日期一再延期，令人發怒；見到遊戲更是氣得吐血，眞是怒上加怒，可見此遊戲爛得的程度！	在任天堂，稱得上是一個夠水準的技擊遊戲，隨著等級的提高攻擊技巧也會升級，比大型投幣式，更有創意。
劉昭毅 每當有新Game推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	雖然歷經一番波折後所推出的「怒Ⅱ」仍然直叫人搖頭。語音合成效果若有若無，嚴重的重疊閃動是其最大敗筆，所幸其畫面還算不錯，否則……	改寫至任天堂上的「雙截龍」，不論在音效、畫面、結構都比大型電玩遜色許多，而且竟然加上 RPG 要素，眞是讓人受不了。不過，在任天堂衆多打鬥遊戲中，「雙截龍」仍是相當不錯的一個Game 。

燃燒的網球	瓦德那森林	立體賽車
		
卡匣版 ¥5,500 Jaleco發行	磁片版 ¥3,300 Taito發行	卡匣版 ¥3,500 Nintendo發行
可以算是目前最佳的網球的遊戲，與「燃燒的棒球」同樣具有壓迫感。不過，開球畫面與對打畫面之間的角度變化太大，有種突兀的感覺，很不習慣。語音合成相當標準，但語調稍嫌呆板，從頭到尾都是低沈的聲音，好像裁判已睡著了似的。	大型電玩的「瓦德那森林」結構就不算很好，只是以生動的造型以及漂亮的多重畫面取勝。移植到任天堂上，結構變得更差、人物造型非常難看，而背景畫面更是慘不忍睹，除了音樂還能勉強認得出來之外，眞是一無可取。	與PC-ENGINE 的「大賽車」有些類似，流暢感、畫面都還不錯，只可惜結構太差。爲了增長路線，類似的背景一再重複出現，使得原本愉快的賽車旅程變得枯燥乏味。
很棒！是所接觸過的網球遊戲中最好的一個，畫面很細緻，而且還有語音效果，使人身歷其境，玩起來很具快感。	原本是大型電玩的遊戲，如今搬至任天堂雖然音效、畫面不如大型電玩，但可以自由選擇武器是大型電玩所沒有的功能，應該值得一試。	是個模擬「高速賽車」(Out Run)的遊戲，畫面及音效畢竟略遜一籌。 但本遊戲是唯一可配合立體眼鏡的賽車遊戲，至於立體效果嘛！你試試看就知道了。
Jaleco 公司，繼「燃燒的網球」後，所推出的網球遊戲，語音效果相當不錯，遊戲的對手，也都是PRO級，以網球遊戲來說，可算是極品。	雖然是Taito 公司的投幣式移植版，但是人物縮水，而且主角的披風，也被Taito 公司的設計小組遺忘了！不過我覺得這個遊戲仍是該公司，所有移植遊戲中，最成功的一個。	在遊戲中約略可見到SEGA「高速賽車」的分叉路設計，及PC Engine「十萬公哩大賽車」的背景，任天堂公司沒有獨特的創意，加上路線冗長，開到半路，差一點睡著。
蠻不錯的一個網球遊戲，人物的造型相當生動，而且可以自行挑選合適人選進行遊戲，有點 RPG 性質。雖然允許二人進行比賽，但有一方會視線不良，可說是唯一的缺點吧！	又是一個大型電玩的移植版。可算是成功地改寫至任天堂上，只是原本大型電玩上的「瓦德那森林」就不是很受歡迎，再加上改寫時硬體上的限制問題，以致……。	在賽車遊戲中加入三D立體效果？這實在是一個新點子。正因如此，「立體賽車」給人一種新的感受，雖然畫面背景平平，但看在三D的份上，仍讓人忍不住開機一賽。

SEGA & PC ENGINE

遊戲評論

評論員	超級銀河號  卡匣版 ¥5,000 Sega發行	SDI 卡匣版 ¥5,000 Sega發行
 **李培民** 每天都接到無數通電話詢問Game 的問題，上至有無新Game 下至如何過關。爲此，天天追尋新Game ，探究舊Game ，玩 Game 眞是旣快樂又痛苦！	快速的捲動、多樣的武器、美妙的音效以及滿天的敵機與子彈，是這個遊戲最大的特色。在快節奏的縱向螢幕捲動下，穿梭在密密麻麻的子彈羣中與敵機對射，那種兼具舒暢與壓迫的感受，使我深深的著迷。	這是改寫自同名大型電玩的射擊遊戲，最特別的是，主角的移動方法異於同類型射擊遊戲。因此，當一人玩時，會搞得你手忙脚亂；而兩人玩時，默契不夠也會遭到全軍覆沒的地步。在音效上有令人滿意的表現。
 **劉昭毅** 每當有新Game 推出時，都會讓我又愛又恨。喜的是又有一個奇幻天地等著我去探尋；恨的是我的口袋又空了。天啊！這該如何是好！	由任天堂改寫至SEGA的「銀河號」不僅在音效、畫面上都有顯著的進步，也多了精彩的開機畫面和結局畫面，是個當年喜愛「銀河號」玩家，在在不可錯過的好遊戲。	雖然改寫至大型的「S.DI」，但仍無法像大型電玩一樣兩人個別控制兩台衞星作戰。不過在MK Ⅲ上兩人共控制一衞星的玩法倒是挺有趣的，而且在畫面上仍能保有大型電玩的風味，大致說來，還算移植的蠻成功的。
 **林元明** 玩Game 是我最大的嗜好，每天汲汲追求新Game 更是我平生最大的樂趣，唉！爲了新 Game 昨天我又失眠了。	由於我對射擊遊戲有偏好，此遊戲可說是百玩不厭。音效與圖形皆爲上乘，爲TV GAME 中的射擊遊戲之王；結束畫面的設計也非常用心，並且有隱藏之關數，忍不住再說聲「讚！」	SEGA 公司移植於大型投幣式電玩之核子戰略射擊遊戲，FM音源的設計有待加强，其他尙可，勉强可以算是一個B級遊戲。
 **徐政棠** 除了運動類的以外，我愛所有的Game ，更愛它們的音樂，只要是音效正點，都能夠讓我陶醉其中，對不起，我忍不住又要……。	任天堂「銀河號」的同一公司推出的遊戲，的確不同凡響。以1M的容量竟能作到如此流暢而長遠的捲動畫面，而且有十首動聽的背景音樂……等等，實在驚人。美中不足的是敵人太多時畫面會有延遲現象（Delay）；但若沒這種現象，根本不可能打完。	Hudson 公司作出的RPG遊戲總是有一定的水準，由「邪聖劍」就可證明這個說法。其畫面充分發揮了P C ENGINE 的特點，音樂雖然只有五、六首，但是跟遊戲配得恰到好處。唯一令人覺得不方便的是要抄上十分複雜的密碼，實在麻煩！

45° 40° 37° 30° 20° 10° 0°

洛基	邪聖劍
卡匣版 ¥5,500 Sega發行	 晶片版 ¥4,500 Hudson發行
這是個充滿力與美的拳擊卡匣，亮麗的畫面與緊湊的遊戲節奏，使你在獲得全勝的戰績後，仍能回味無窮。雖然遊戲中僅有三位對手，但毫不含糊，各種的訓練，以及拳擊場中如電影般的畫面，都值得喜愛「洛基」電影的人保留。	具有非常漂亮的畫面品質，音效的表現亦令人滿意，然而故事性不是很好，遊戲節奏有點慢，加上64個字的密碼，既需區分顏色，尙得辨別平假名、片假名，若不是音效、畫面還不錯，相信有許多人一定半途而廢。
贊！實在讓人吃驚，1986年代的卡匣竟能有如此細膩漂亮的畫面，整個遊戲過程充滿了動感。如果說硬要挑出它的缺點的話，大概也只能說因容量不足（2M），導致遊戲過程短了一點。（	PC ENGINE上的第一個RPG，除了畫面好，故事結構、音樂也不錯，只是密碼太多了，不僅有平假名、片假名，還有英文、數字，甚至還區分顏色，太誇張了，眞受不了。
集合了洛基電影2～4集的主要對手，在SEGA的軟體世界中，一決勝負。遊戲的臨場感非常眞實、有魄力，令人有如置身於拳賽中，實爲一流的拳擊遊戲。可惜沒有FM音源相配，而失色不少。	PC ENGINE 第一個角色扮演遊戲，畫面圖形的精細度與520ST 相差無幾，音效也相當不錯，是一個不可多得的好遊戲。只可惜密碼輸入太費時，這是唯一的缺點。
在普通的射擊遊戲中，加入了八方向的移動及攻擊方式，再配上精緻的背景、動人的音效，就組成了這個不錯的遊戲。雖然它的難度已比大型電玩降低很多，但是對一個生手而言，仍然是很有挑戰性的遊戲。	相信有不少玩者都看過這部由席維斯・史特龍主演的「洛基」。本遊戲就是完全取材於電影而做成的程式。舉凡洛基健壯的肌肉、快速的揮拳以及電影中的三大對手阿波羅、T先生及蘇聯的殺手Drago莫不唯妙唯肖，玩起來另有一番感受。

春季讀者票選結果揭曉

／執行製作　鄭明輝

在這一期的票選結果中，出現了相當巨大的波動，由其中可以看出 PC 玩家的影響力不斷地提昇，「創世紀Ⅳ」因 PC 版之助，拉大了與第二名的距離；「飛行坦克」爬昇到第三名；新推出的「保皇騎士」也衝到第五名，不過，「塔莫崙戰士」在 Apple 玩家力捧之下，也從榜外一口氣奪得第十名的寶座，不愧是號稱 Apple 版上最豪華的遊戲。

新遊戲的不斷推出，一些在排行榜上常勝軍已有逐漸招架不住之勢，這次「二十一世紀公路戰」以 1 分飲恨而未進入前二十名；「飛狼突擊」則已掉到二十九名了；最慘的是「全天候戰鬥機」，由於「超級模擬飛行」和「蒼鷹戰鬥機」的推出，已被打到三十名開外，也許，下一季進榜的就是「蒼鷹戰鬥機」了。

這次「星河戰士」在衆多遊戲中評價節節攀升，屈居第二十二名。3.0版推出後，再度受到國人的肯定，確實是個不錯的科幻角色扮演遊戲。

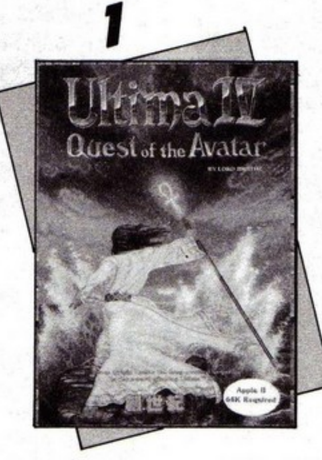
預計下季的票選結果將會有極大的變化，例如挾强勁之勢推出的「創世紀Ⅴ」，和前文述及之「蒼鷹戰鬥機」等，恐怕至少會有二個遊戲被擠出榜外了。各位讀者，結果可是操在你的手中喔！

上季名次	本季名次	遊戲名稱(編號)	英文名稱	評價 總分	A	B	C
1	1	創世紀IV(139)	ULTIMA IV	1381	242	52	15
3	2	魔法門(162)	MIGHT & MAGIC	930	148	55	25
4	3	飛行坦克(181)	GUNSHIP	923	153	48	14
2	4	冰城傳奇II(168)	BARD'S TALE II	740	115	49	18
--	5	保皇騎士(186)	DEFENDER OF THE CROWN	702	116	34	20
9	6	冰城傳奇(128)	BARD'S TALE	601	84	52	25
8	7	星際航艦(150)	STAR FLIGHT	575	88	40	15
7	8	忍者秘術(073)	MOEBIUS	508	72	44	16
5	9	飛輪武士(009)	AUTODUEL	507	63	55	27
--	10	塔莫崙戰士(189)	LEGACY OF ANCIENT	491	80	27	10
6	11	古德奈上校(019)	CAPTAIN GOODNIGHT	487	58	59	20
12	12	戰爭上古代藝術(127)	ANCIENT ART OF WAR	476	57	55	26
10	13	決戰富士山(061)	KARATEKA	431	42	58	47
17	14	帝魔之怒(160)	WRATH OF DENETHENOR	421	57	38	22
--	15	星戰防衛計劃(191)	S.D.I.	397	50	43	18
11	16	創世紀III(138)	ULTIMA III	391	41	54	24
--	17	硬式棒球(055)	HARDBALL	386	39	54	29
--	18	戰爭上古代藝術 海戰篇(184)	ANCIENT ART OF WAR AT SEA	365	44	42	19
15	19	幽靈戰士III(166)	PHANTASIE III	357	45	36	24
13	20	銀河鐵衛(170)	STAR GLIDER	352	29	55	42

10



1



5



台北—東京零時差代購專案

凡有意購買下列原版卡匣者，請親洽或郵撥本社，郵撥者請註明卡匣名稱、數量及詳細地址、電話，預付訂金伍佰元，四週後取貨。若有疑問，請電洽 511-4012 精訊電腦雜誌社李先生。

1M/NT$1,200

①職業高爾夫(Master Golf)
②職業棒球(The Pro-Baseball)
③所羅門之鑰(Solomon's Key)
④宇宙大冒險(企鵝推蛋)
⑤魔界列傳
⑥星戰防衛計劃(S.D.I.)
⑦幻想精靈(Opa-Opa)
⑧赤色光彈Ⅱ(Tai Formation)
⑨家庭運動營(Family Games)
⑩超級銀河號(Aleste)
⑪那斯卡'88 (NAZCA'88)
⑫未來戰士(アルゴスの十字劍)
⑬銀河守護神(Galactic Protecter)註

註：必需配合旋轉搖桿。

FM音源/NT$1,600

2M/NT$1,300

①亞力克斯Ⅱ(BMX Trial)
②忍(Shinobi)
③劍聖傳
④洛基(Rocky)
⑤霸邪的封印
⑥異形(Alien Syndrome)
⑦神奇男孩(Monster World)
⑧亞力克斯Ⅲ(Alex Kidd -Lost Stars)
⑨時空戰士3D(Space Hairrior ✳)
⑩兇猛之鷹(Blade Eagle ✳)
⑪錫魯巴船長(Captain Silver)

註：有✳者需配合3D眼鏡使用。

4M/NT$1,500

①衝破火網(After Burner)
②夢幻之星(Fantasy Star)

（上接 33 頁）

姓　　名：李 泱 儒　　年齡：15
住　　址：雲林縣虎尾鎮光復路 335 號
聯絡電話：(056)323006
聯絡時間：18:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)精訊八位元軟體 7 套（戰火線下、戰魔等）、第三波軟體 6 套（古德奈上校等）、軟體世界（霹靂神槍）及蘋果功夫秘笈二、三册
／價格 500 元
(2)MPF Ⅱ天龍 C.C.C. 中文卡及防塵套
／價格 500 元
(3)CP／M Prolog, Lisa, COBOL, Fortran 語言磁片（附第三波、松岡、波前出版之手册六本）及磁片式漢卡及 Profiler
／價格 500 元

姓　　名：賴 振 中　　年齡：18
住　　址：台南市榮譽街 84 巷 119 之 1 號
聯絡電話：2684372
聯絡時間：星期六下午 14:00～21:00，星期日全天至 22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)任天堂主機、立體棒球、大相撲勇者鬥惡龍Ⅱ、火鳥、附連射搖桿。
／價格 1,800 元

姓　　名：張 文 成　　年齡：19
住　　址：台南市塩埕路 233 號
聯絡電話：(06)265-2443
聯絡時間：9:00～16:00，20:00～21:00
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)原裝任天堂主機（全套）
／價格 1,500 元
(2)電視遊樂雜誌 1-6（每本 50 元）。

姓　　名：塗 正 龍　　年齡：24
住　　址：高雄縣林園鄉石化二路 3 號
聯絡電話：(07)6413703 轉 415
聯絡時間：來電未遇，請留電話號碼
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) SEGA MARK Ⅲ卡匣（4M）衝破火網。／價格 1,100 元
(2)欲購 NEC-PC-Engine 晶片：邪聖劍。／價格 700 元

姓　　名：羅 慧 玲　　年齡：16
住　　址：台南市忠義路三段 74 巷 1 號
聯絡電話：2286781
聯絡時間：18:00 以後
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1) IBM PC AT／XT 軟式磁碟片創世紀 IV（沒玩過）
／價格 150 元
(2) IBM PC AT／XT 軟式磁碟片 15 種（18 片）
／價格 900 元
(3) IBM-PC 軟式磁碟片全能戰鬪機（沒玩過）
／價格 60 元

姓　　名：王 敬 堯　　年齡：18
住　　址：南市東榮街 67 巷 37 號
聯絡電話：2361441
聯絡時間：20:00～22:00
交易方式：☑賣斷
交易物品：(1)熱血硬派、月風魔傳、新人類、迷宮組曲、高橋名人二代、宇宙魔王、妖怪俱樂部、北斗之拳二代，及 5 本秘笈
／價格 2,000 元
(2)PC ENGINE 晶片「功夫」
／價格 700 元

姓　　名：李 仲 秋　　年齡：22
住　　址：高市左營區崇實新村 2 號
聯絡電話：(07)5838516
聯絡時間：11:00～20:00（不週請留話）
交易方式：☑欲購
交易物品：(1) APPLE 磁碟機 1 台（附磁碟片最好）
／價格 700～1,000 元
(2)任天堂磁碟機 1 台附磁碟片最好
／價格 1,700～2,000 元

姓　　名：胡 晏 銓　　年齡：15
住　　址：高雄市三民區民族一路 312 巷 48 號
聯絡電話：(07)3827332
聯絡時間：18:00～23:00（未遇請留姓名、電話）
交易方式：☑欲購
交易物品：(1)精訊電腦 1～17 期
／單價 50 元

（再轉 132 頁）



／徐政棠

歷經萬難飽受險阻
終能如願



——大破機械王國，還予自由

機戰2400（下）

2400：8511

Plasma Rifle 到手後，我才想起還有一大堆事情沒辦。首先應該去查查Harver 所說的線索，但是他到底是指那一個傳送入口呢？眞傷腦筋。不過Spider 要我去問他有關地底的事，那……傳送入口應該是在地下，而唯一有傳送入口的地下通道……有了，地下鐵！

在南站的地下鐵我發現了一個很不尋常的現象。沿著鐵路往西走，找到了一扇特殊合金做成的堅固大門，但憑我的力量根本動不了它。後來靈機一動，打開Plasma Rifle，——轟——嘿！ 什麼合金嘛！簡直就不堪一擊！不過若換成Phaser Laser ，頂多在門上開一個小孔而已。

我在門內找到了一個往下的梯子以及一堆空箱。下了梯子之後，再用Plasma Rifle 轟開二扇門，卻看到了一幕駭人的景象———層層的力場！儘管Plasma Rifle 的光柱再強也無法穿透這種設備，只有先退回去了。

我必須儘快找到Field Disperser 。

2400：8600

我又回到地底世界。因爲上次有許多房間都被鎖住，若一個個撞開勢必傷身，但是有了Plasma Rifle，再厚的門也不用怕了。

這次我找到了許多資料，例如Elroy。他是個研究生，正在設計一個奇怪的傳送指引機（Transport Guidance Device ）裝置。聽說梅脫波里大學也在研究這東西，但不幸失敗了。我問他此設備的功用爲何？他說在某一個特殊通道內須用此裝置才能開啓傳送機。另外，附近的小鬼Sid找到了傳送機的啓動碼，是句通俗用語："Let's Go "，這樣一來，我就可以利用傳送機在城裡到處移動。

除此之外，我也找到Jeff 了。但是我現在有Plasma Rifle 可轟破各個門戶，也有傳送碼可到達各個區域內，所以也不再需要什麼啓鎖卡或 ZAC了。在靠近西區的Tony 曾在電力中心和Horace一同工作，甚至還找到Binary Maze 的密碼。Horace 說密碼是 DDDUD，但我還沒找到Binary Maze ，所以這句話就暫且擱著吧！

2400：9307

Elory曾說過梅脫波里大學曾試著製造傳送指引機，卻不幸失敗。或許我可找到一些參與工作的研究生，以查出此物品的眞正用途。

在波脫波里大學分校中，我找到了Linda。他告訴我傳送指引機是用來開啓四個古怪的傳送器，把攜帶者送往Authority Complex 的第五層，至於那裡有什麼重要設施，Linda 就不清楚了。

我在公園裡找到了一個席地而坐的老人。和他交談後，得知他的名字叫Rhonda ，他十分樂意地告

訴我一個重要消息：Field Disperser不但可以讓我穿越力場，而且可以消除外來的强大能量，所以也是一種防護用具，且效力比一般防護罩强得多。我立刻詢問何處可以找到這種設備，Rhonda 搖搖頭說此種設備早已列入管制品，恐怕很難再找到囉！不過，他叫我到Megatech 附近問問看，也許那裡的工程師會有辦法。

離開公園之後，我繼續向南走，進入了大學的主建築物中。一樓全部都是教室，二樓是圖書館，並且可以通往東西兩側的建築；在西側圖書室的三樓中，我找到了Pinkie曾提及的Richard。Richard有個習慣——沒事就在這個城市中到處逛，因而發現了許多奇怪的地方，他說：「有一次，我和Bob 看到研究室中有一個很奇怪的裝置，但因為我們沒有適當的裝備，所以只好離開那裡。你去找Bob好了，他知道得更多……咦！Juli 呢？幾分鐘前我才看到她呀！她知道Bob到那裡去了…」

我告訴他不必煩心了，我自己會設法找到她的。繞了一大圈之後，我找到了正在Alice餐廳打工的Juli ，她告訴我Bob 在梅多波里大學的主管辦公室內。

Bob 不太記得那個研究室在那裡，但是他說他是在地下鐵的火車上發現那個怪異的地方。因為他身上沒有Plasma Rifle及Field Disperser 所以只好空手而返。地下鐵？！那不就是Harver 說過的地點嗎？原來那裡有個怪東西，大概是傳送指引器吧！Field Disperser 對我而言日益重要了。

2400：9917

在主管辦公室二樓，我找到了Fred ，他是實驗小組的領導人。他說的話簡直叫我跳了起來！因為他的小組所研究的主要課題正是我背上的那把Plasma Rifle！

那一瞬間，許多想法掠過腦際……如果另外有人擁有一把Plasma Rifle ，而且願意一同對抗梭格帝國，事情會簡單得多。但如果梭格帝國也擁有這種武器，那一切都是白費功夫了。自從K.Sir離去之後，我完全指望這把Plasma Rifle ，它不但是我生命的保障，也是我精神上的一切依靠。

我强作鎭定狀，繼續追問武器的下落。Fred 聳聳肩，叫我去找Eggbert ，他知道得更多。Eggbert 站在圖書室左側翻閱資料，他說那把槍被拆開出售了，可能是賣給那些電子設備經銷商了，不妨去找包打聽的Jeffold 。三樓的Jeffold告訴我零件分別流落到Larry和Gilberd 的店中了，主件下落不明。這才叫我鬆了一口氣，原來我追查半天的槍枝就是我背上的那一把。



正在操作終端機，得取中止碼。



找到了能源囊！

2401：0972

南區繞得差不多之後，我決定到北區去找尋Field Disperser　。在這個區域中到處都是優秀的工程師，而Pinkie所提到的Robert也是其中一員。

Robert 像蒼蠅一樣忙得團團轉，他告訴我他負責管理數以千計的藍圖，但他並不知道那一份是我想要的。不過他在另一間藍圖室中曾看過一些有關消解力場方面的設備，可能是Field Disperser。藍圖室在前幾天已搬至另一個地方，只有Benny參與了那次的搬運工作。

在Megatech A內的Benny 告訴我那間藍圖室在B和D兩棟建築之間。在Plasma　Rifle　的轟擊之下，藍圖室的那扇合金門碎成數片且快速落地，在裡面我找到了標有Field Disperser　的藍圖。現在，只差找個高手把它造出來了。

在B建築二樓的Jackie　告訴我一個大好消息——Les，一個工業方面的天才，只要有一份圖表，他就可以造出各種東西。當我滿懷希望把藍圖交到Les手上後，這才證明了Jackie　並非吹牛。Les兩三下就組成一個手掌大小的防護器裝置，並交到我手上。Les告訴我這個裝置不但可以消解身旁的力場，也能讓使用者避免強力光束的傷害，但若使用者一直待在力場中，則會迅速的消耗內部能量，我謹記在心。

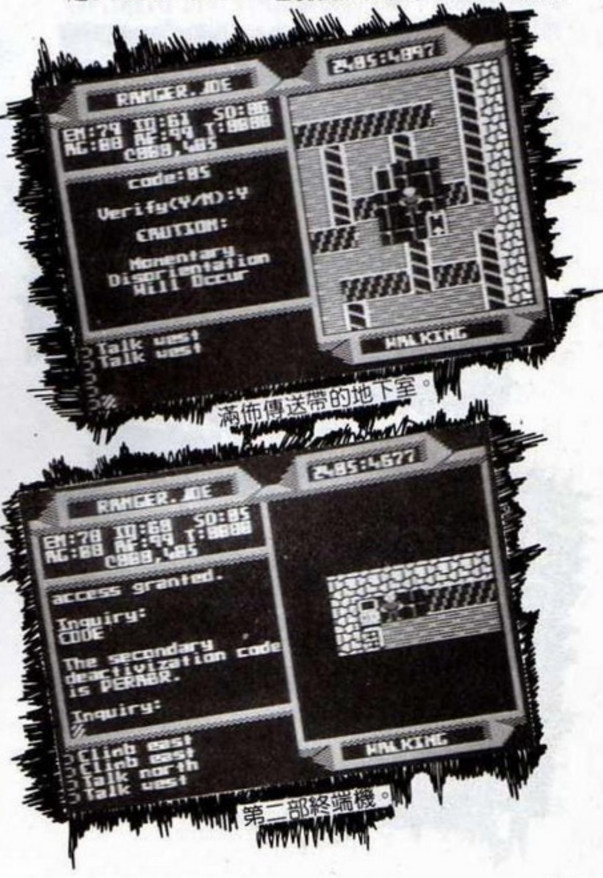
2401：2358

今天在地底世界找到了一扇奇怪的門，一下去竟是一個奇怪的迷宮，全部由空房間和門戶組成。經過一連串的搜索之後，總算找到一個房間裡面不是空的。Pat，一個衣衫整潔的醫生立刻站起來，問我是否要做一次Body Boost　，把體力上限提高？我摸摸口袋——錢還夠，就答應了Pat 的索價。Pat叫我把身上的物品先放下來，躺到一個奇怪的箱子內，箱內是一個人形的凹槽，經過Pat的調整後恰好把我的身軀緊緊貼住。隨後，Pat走到房間另一邊的電腦前面，迅速的按動鍵盤。只覺得身上一陣陣麻痺的感覺越來越强，最後腦中轟然一響，就昏了過去。

是Pat把我搖醒的。我勉强站起來之後，覺得力不從心、虛弱異常。Pat說這是正常現象，很快就會恢復正常。我拿起先前放下的裝備，慢慢的走了出去。我想去看看這個迷宮中是否有其他人，但是覺得全身發軟，只有先去Wes那裡休息一下，以後再說了。

2401：3776

好好睡了一覺之後，覺得體力的確增進不少，拿起Plasma　Rifle　也就更加輕鬆了。Wes已經把



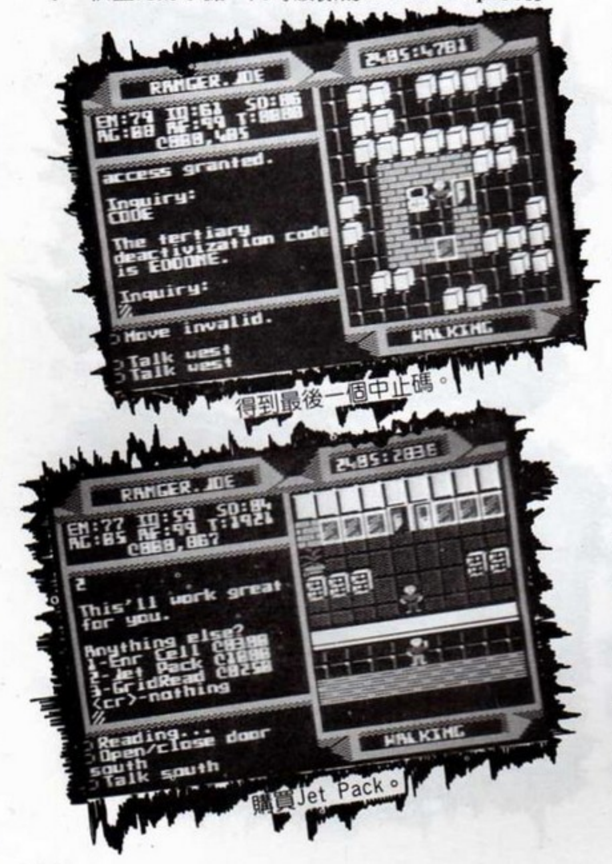
滿佈傳送帶的地下室。

第二部終端機。

Plasma Rifle 徹底保養一番，看起來更有安全感。我趁這個時候把Field Disperser 充滿了能量，並要求Wes用雷射槍打我，以試驗它的防護能力。

一陣亮藍色的光幕瞬間籠罩了我全身，然後在不到一秒鐘內就化為烏有。我正懷疑Les是否組錯零件之際，五碼外的Wes已經拿起Laser Cutter 向我開火，一道赤色的光芒一閃即逝，我知道自己被擊中了，但卻沒感到什麼異樣。

Wes和我同時露出了驚訝之色，怎麼會這樣呢？Wes 再度舉起槍枝瞄準我的左臂，這次我看清楚了——當光束即將觸及我的手臂時，手臂前方卻出現了一個藍亮的小點，同時腰際的Field Disperser 也亮了一下，當光束消失之後才恢復正常，並且只有衣服上留下了一個小焦點。Field Disperser 抵消了光束的能量，但是因為防禦場的能量會集中在即將中彈之處，所以會產生高熱燒焦的現象，仍會受點傷，但比起Heavy Energy Shield 的防禦力實在是强多了。



得到最後一個中止碼。

購買Jet Pack。

我滿懷信心地把Plasma Rifle交給Wes，Wes猶豫了一下，終於在我的催促下啓動了槍枝，瞄準我的胸部開火………

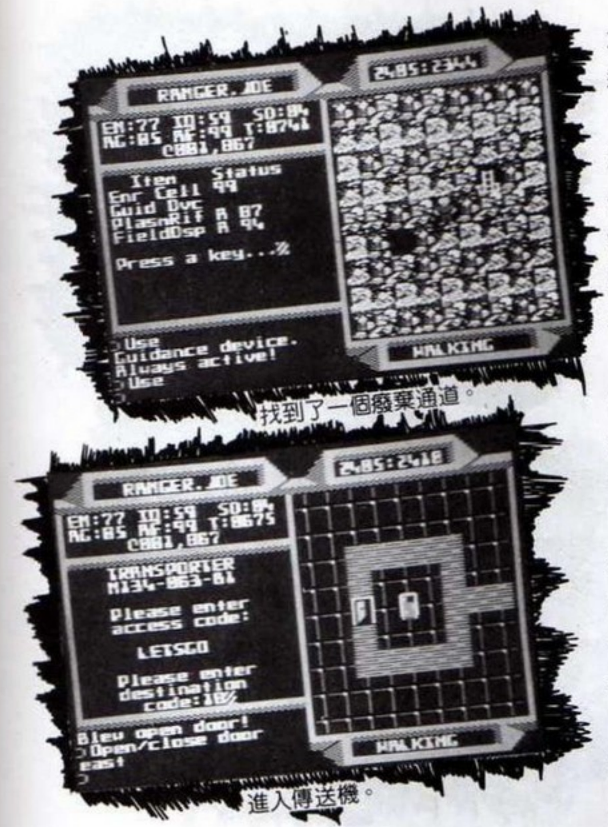
一束强大的光柱迅速的撞上了Field Disperser的防禦網，一陣銀亮的火星在我面前炸開，防禦網中出現了一道道的眩目電弧，在我身旁纏繞、撞擊，這個現象持續了二秒鐘左右才漸漸的消失。我喘了口氣，看看自己成了什麼模樣？很幸運的，四肢都還健在，但身上的衣服卻被烤成一塊塊焦黑的布屑了。Field Disperser 的能源指數瞬間下降了一半左右，才保住了我的性命，可見這股能量有多强，但也使得我更加信任它的防禦能力。

現在，該是前往地下鐵的研究室一探究竟的時候了……

2401 : 5704

看著一扇扇堅固的合金門逐漸變成一堆無用的廢鐵，胸中成就感十足。我有恃無恐的走到力場前面，一副不可一世的氣魄，右手持著Plasma Rifle 全速衝入一層層的力場，藉著Field Disperser之助，重重的力場全被化解了。在陰暗的通道盡頭，我看到了一絲金屬反光，以及七、八個不斷移動的物體。鎖定目標之後，我扣下了扳機……

一陣陣火花從機器人的四周間隙噴射而出，但是它仍然頑固的舉起機械臂上的雷射，對我展開一連串的攻擊，因此我再補它一槍，準確地射進它的空隙後，才把它擺平。回頭一看，竟又來了一大票這型的機器人，仗著Field Disperser 之助， 才能



找到了一個廢棄通道。

進入傳送機。

勉強地應付它們的圍攻，這當然又是一番苦戰。

踩著滿地的機械零件和碎片而過，我踏入了守衛重重的研究室，卻發覺地面上除了移動大型重物的刮痕以及灰塵之外，空無一物！既然空無一物，又爲何要用那麼多討人厭的機械人來看守呢？嗯！這個房間一定有問題！

沿著室內四週的工作枱，我展開了地毯式的嚴密搜索。終於找到了一塊附在工作枱面上的鑲板。低下頭去，不難看到桌底的隱藏式按鈕，就這樣我找到了傳送指引器——一個圓柱狀的精密設備。我想，我有本事進入Authority Complex的第五層了。

2401 ∶ 7372

紅、藍色光柱的高速移動，圍成了一個四方形的力場，裡面坐了一個目光呆滯、毫無生機的人。旁邊有張告示寫著：「 Pat ，反抗份子，無交談自由。」它主要的作用是想殺一儆百，使一般民衆不敢反抗梭格帝國，此外也想用裡面的人作餌，引誘其他的反抗人員出面拯救。事實上，裡面的人只是由雷射投射的立體效果，力場裡面根本沒人。就算不用紅外線檢查器加以確定，白痴也知道一個人能在二、三天不吃不喝的情況下維持原樣嗎？

在西區的行政部門，我找到了一個中年人，名叫 Ponize 。他說他有一項十分重要的消息，並問我是誰派來的，我告訴他 Spider 之後， 他叫我去弄一張編號 0977 的啓鎖卡，才能找到終端機。

在同一層的Homer 說有一個房間很神秘，有進無出。看他神經兮兮的樣子，我實在不太願意相信他所說的。在二樓，我找到了Pinkie 提到的最後一人——Mark ，他是負責管理檔案的，有一次他看到一份資料上說終端機可以接通機器人主控電腦，並顯示出中止主控電腦的暗碼。我問他終端機在什麼地方，他表明他不知道，但是負責打掃工作的Janitor 可能曉得。在行政部門後方淸掃的Janitor 叫我去地下室看看，但得先找到Dexter ，只有他知道如何前往地下室。Dexter 是幫助 Janitor 打掃的小鬼，他說入口在Marion 的辦公室後面。

進入地下室之後，我並沒有看到什麼終端機，只看到一扇堅固的大門。用Plasma Rifle 轟開之後，才發現門後是一排排的檔案箱，而後又在東北角找到了一個向下的傳送入口。

地下第二層也佈滿了放置資料的檔案箱，爬過南方的水管之後，終於找到了終端機。沒想到我一碰到鍵盤，螢幕就亮了起來，並出現了一行字：" Enter Access Code "（輸入許可密碼）。我想了半天，才記起 Jimmy 曾告訴我一個暗碼。嗯…現在我位於地下第二層；二減二爲零，所以暗碼是

ACCTRM。(其實就是Access Terminal的簡寫嘛!)。然後向Terminal詢問密碼,得到了"CHLOBU"這組文字。

在終端機旁又有一個向下的傳送入口。一下去後竟然是一大片的輸送帶,花了許多時間才讓我找到正確的順序。走到西北角,沒想到那裡又有一台終端機!輸入ACCTRM1及CODE之後,又有第二組中止碼出現——"PERABR"。

在這一層的南方有一台傳送機。我想藉此傳回地面上,但傳送機卻沒動靜。看看這台傳送器是第五號,我就打入六號吧!沒想到眞的起了作用,把我傳送到了地下第四層。

這一層十分頭痛,裡面橫七豎八的放了一大堆金屬塊,而底部裝了輪子,可以向上下左右滑動。Plasma Rifle 無法分解這種龐大物,定時炸彈也沒有任何功效,唯一的方法就是推出一條通路,才能找到那台被圍在內部的終端機。

試了數次之後,我總算來到終端機旁得到了最後一組密碼。該是離開此處,找個地方休息一下的時候了。

2402:0138

二年了,我完全沒有任何高興的感覺,但孤立的心情卻逐漸加深,再不快點破壞機械人的中央控制系統,恢復梅脫波里市的舊觀的話,我會瘋掉。

上次我離開行政部門之前,有一位叫Zenor的學士叫住我,要我立刻前往銀行的記錄部門,找Zerben詢問有關梭格帝國的事項。反正梅脫波里市的東、西、南、北四個區域我都探索過了,現在也該把中央部份徹底搜查一番了。

Zerben 告訴我梭格帝國曾把一些重要的電腦放在行政部門之下,而Brenda 知道那些電腦是提供主控台的中止碼。Lenore告訴我:「只要依序打入密碼,主控台會立刻停止,梅脫波里市就可重獲



需使用Jet Pack逆飛的房間。

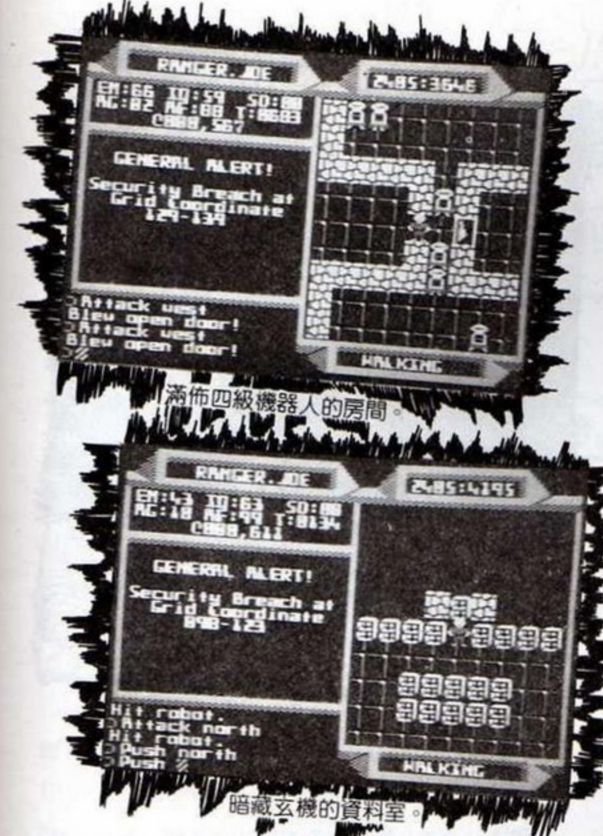
使用傳送指引器的傳送機。

自由。」

在醫院中,我碰到了裡面的行政官員Nick,他說他剛剛看見一個病人,口中不斷唸著:「我找到順序了…。」病人的名字叫做Don什麼的,現在人在二樓的病房內。Don是反抗人員之一,不幸被捕,但是他找到順序了:18, 09, 12, 15,我想以後一定會用到。

2402:1704

今天我到Jetway Transporter去購買個人飛行器,誰知出店門後,走到Jetway Transport和Megatech Warehouse之間的小徑時,被人從背後一把抱住且拖到暗巷之中,我提起左手向後一搗,把背後的人撞開半步,隨即掏出懷中的雷射槍對準



滿佈四級機器人的房間。

暗藏玄機的資料室。

來人。沒想到對方根本無視於雷射槍的威力，立刻撲進了Megatech Warehouse 的一個小房間內，我啓動了Plasma Rifle之後，小心的踏了進去。

裡面好黑，我左手扶著牆壁，一步步的向內探索。首先我摸到了一張椅子，正想繞過去的時候，一陣陣火光由對面飛射而至，逼得我坐在椅子上。室內頓時大放光明，我看到Wes 和披著斗篷的K.Sir坐在對面，我收起了武器，口中喃喃唸著：「你這傢伙！」同時迎向了笑容滿面的老友。

「你身手不錯嘛！」K.Sir拿起Plasma Rifle 仔細端詳，然後對我和槍枝稱讚不已，「這把槍一定幫了你不少忙吧！」

「嗯！」我回答，「你這次來要辦什麼事？我想我該幫得上忙……至少你不必擔心機械人了。」

Wes神色凝重的問我：「你是不是想到Authority Complex 去找全市機械人的主控台？」

「對！」

「你擁有Plasma Rifle，Field Disperser，Cuidance Device 及滿腦子的綫索，而且你有使用電腦的基本知識。」

「沒錯。」

「你知道如何進入Authority Complex 的頂層？」

「大概吧！」

「那麼，」Wes下了結論，「我們和所有反抗人員都會幫助你。」

2402：3944

在一堆堆的垃圾場中，又多了二具廢鐵——記得第一次坐牢就是它們的傑作。然後，我和K.Sir展開了搜察的工作，終於在158-056的地方找到了Dallas 所說的入口，進入了秘密通道。

撥開遍佈的蜘蛛網之後，我們進入了一個奇怪的大區域，其內被分割成數十個房間，個個房間內都有一具傳送機。我想起Don所說的順序，就按照18、09、12、15依序傳送，果然到了另一個通往下層的樓梯旁邊。

下了樓梯之後，全區盡是輸送帶。在毫無辦法的情況下，我們只有背上個人飛行器，朝著輸送帶相反方向前進，沒多久，就到了一個小房間內，裡面擺了四具傳送機。Linda說過的話再度浮現腦際，所以我強迫K.Sir 和我一起擠入同一具傳送器內。果然一打入"LETSGO"之後，傳送指引器就發揮了功用，把我們傳送到合金牆的另一側。

就在此時，從遠處傳來了一陣陣的爆炸聲，不絕於耳。K.Sir 和我都知道其他同伴已經開始行動了——破壞機器設施以期分散Authority Complex

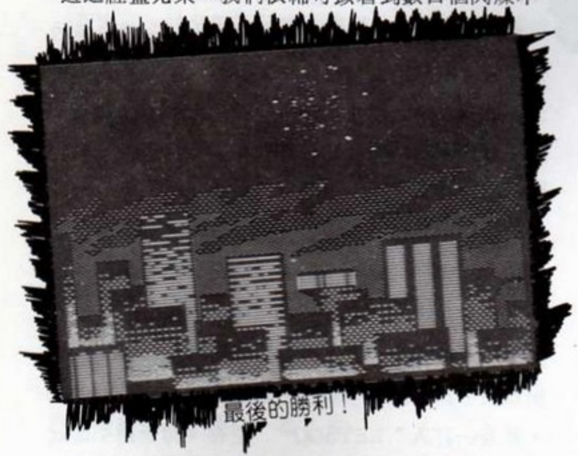
內的機器人數量。總之，我們的行動速度必須加快才行。

轟開西南方的大門之後，K.Sir 和我一起猛攻門後的Seeker 機械人。稍作休息之後，我們繼續前進，沒想到下一扇門之後竟有十幾個第四級的保護者機械人。

我靈機一動，引誘一台保護者機械人站在門口，與它展開一場火拼；失效的機械人可做我們的擋箭牌，阻止其他機械人逼近。接著，我們爬過失效機器人的身軀，轟開對面的金屬門，再把機器人推到對面的門口，然後立刻逃離這個房間。

順著通道前進，有許多機械人都停在通道中央，大概是能源用光了吧！解決掉幾個第三級機器人之後，我們到了另一個資料室內。K.Sir 取出掃描器轉了一圈，發現其中一個櫃子後有暗道；二人合力推開之後，在通道底找到了通往上層的樓梯，而且連續上了六層！

透過紅藍光束，我們依稀可以看到數百個閃爍不停的光點。懷著一種恐懼的心情，K.Sir 和我慢慢的靠近主控台，只看到一個面積極大的控制面板正迅速地傳達某種訊息。K.Sir 顯然看得懂，只見他走上前去，開始操作起主控台，輸入指令、顯示訊息；最後，他終於找到了中止系統，但要立刻執行的時候，他腰際的武器卻擦撞到一個按鈕。


最後的勝利！



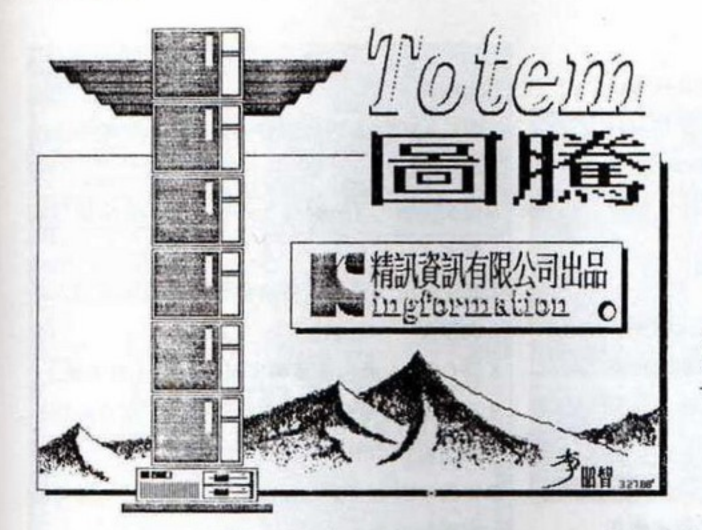
一陣黃光由K.Sir 的腳邊昇起，一閃即逝，K.Sir 消失了！

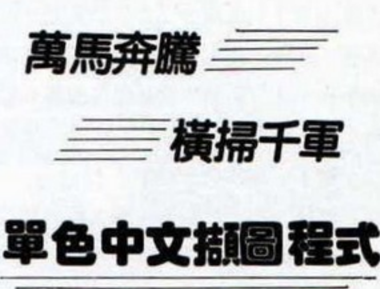
我立即查看其他螢幕，發現他被摔到復原中心去了，這才定下心來。只看到主螢幕上正在詢問三個中止碼，我立刻依序打入，當最後一個密碼輸入電腦後，一陣怪異的訊息出現在每一個螢幕上，各種指示燈由亮轉暗，顯示螢幕也一一熄滅。我下樓一看全市的機器人全部停止不動、人人狂歡不已；天空中的煙火迸出了一朵朵的火焰，慶祝已失去百年的自由重新到來！

一隻熟悉的巨手勒住了我的脖子，我哈哈大笑，吼道：「你又來了，K.Sir！」

/李昭智

IBM





在Apple 輝煌燦爛，不可一世的歲月裡，你曾經醉心於Ultima的國度中，爲了實踐眞理、勇氣以及愛的眞諦而奮鬥，歷經了多少的困難險阻，終能以完美的美德瞭解到永恆的知識價值，也讓你興奮了好久，好久！

然而， Apple 漸漸地沉寂…寂靜了好長一段時間，此時ＰＣ雖然取而代之，但你仍不死心的等待Ultima V的降臨，也是一份對 Apple 割捨不下的心情。終於，光芒四射，歡聲雷動！Apple再次贏得你的垂愛、眷顧與喝采聲！只是歲月流轉之間，耀眼的光芒終有褪色之際；在Apple功成身退之後，你也只有回到冷冰冰的ＰＣ面前一途，讓它牽著你走……

說ＰＣ冷冰冰？！其實一點也不爲過！撇開早期的又少又爛的Game不談，近來的中文系統及一些軟體不是挺不錯的嗎？的確如此，不過別忘啦：這些大都是商用軟體或以商用的觀點來設計，而你我只是在其底下分得一杯羹罷了，也難怪常覺得會有處處受限，伸展不開的感覺！

例如中文本身卽使處於繪圖狀態下，卻鮮少看到圖案與中文搭配在一塊兒，害得有些人還以爲這是兩回事呢！又如ＰＣ的繪圖軟體雖多，但其圖形檔案各以不同的方式壓縮，儲存，而無法互相取用；再加上ＰＣ在繪圖狀態的處理上又分有MGA,CGA,中文（Chinese）三種，就更別想將MGA 的圖形放至中文上，甚至於把CGA或中文的圖案轉到MGA上了！底下再列舉一些狀況，各位看官不妨想想看是否有解決之道？

當你在玩Game時，是否常碰到精彩的畫面呢？譬如：「立體直昇機」的３Ｄ效果、「國王密使」的精彩動畫、「世界空手道錦標賽」之感人結局、「超級運動員」錯綜複雜的佈局、「血形占星術」細膩漂亮的圖案，以及……可惜，你都讓她稍縱卽逝了！

你在Paint Brush 上辛苦繪製之圖形，有曾想過將她放入BASIC ，爲你的程式添加細緻之畫面嗎？

不是沒想過，但如何下手呢？

您曾經想過要寫這樣的一個程式嗎——一個有著漂亮細緻的圖案，加上熟悉的中文字體，搭配獨特創意所設計出文圖並茂，屬於您的理想，他的盼望，我們所期待的軟體嗎？

……於是動工啦！

在BASIC下用盡所有的繪圖指令：Line,Get,

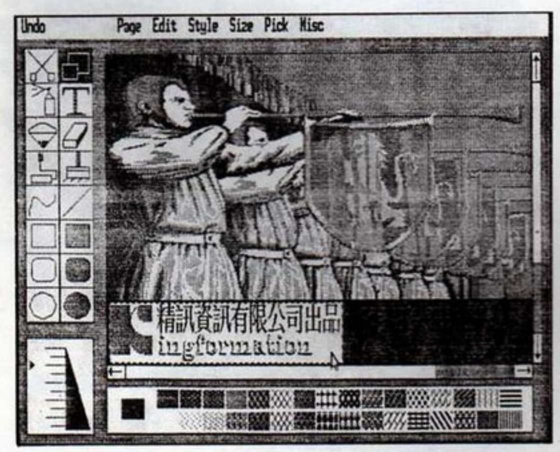
Put，Paint ……但無論如何嘔心瀝血的結晶，總是不能滿意！似乎缺少了什麼？看起來總覺得單調、平淡、不夠生動！似乎也只有Paint Brush 等繪圖軟體，才有夠格談繪畫吧？而像BASIC 這種東西…

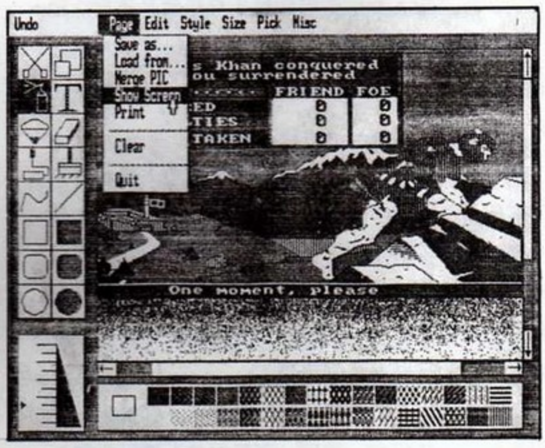
……唉！一邊涼快去吧！！！

所以說囉，相信你同我一樣，對於PC上的中文、繪圖、動畫或娛樂軟體等等這一方面有著極濃厚的興趣，惜限於軟體上的差異和限制而經常碰到許多困擾，卻多無法解決，甚至不得其門而入，致使有心者常常只有放棄一途，殊爲可惜！下面歸納並列舉出一些經常碰到卻又投醫無門的問題，例如：

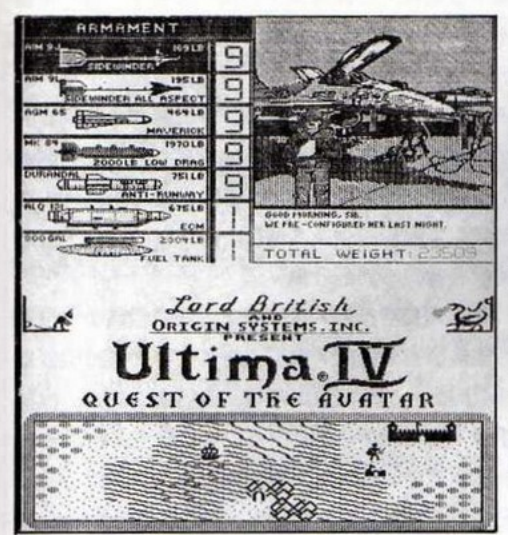
1. 將Paint Brush上的圖案轉至BASIC上（包括中文系統上之BASIC）。
2. 將BASIC上的圖案轉至Paint Brush上（同上，亦及包括中文字形）。
3. 將Paint Brush, GEM,MS-Window 等各處圖案互轉或互用。
4. 將讀圖機掃描下來的圖形轉至Paint Brush上編輯。
5. 將GAME 上面的精彩畫面或感人結局永久保存。
6. 將文字頁（Text ）上精緻的畫面拿來使用或修改。
7. 在Paint Brush 等繪圖軟體的圖案上加入中文字形。
8. 將CGA上面的圖案轉至MGA 或中文系統上。
9. 在MGA，CGA ，或中文狀態下隨時將圖形由印表機印出。
10. 印表時圖形大小有四種尺寸可供選擇，並可決定反相與否。

諸如此類的問題多得不勝枚舉，而且大都無解決之道，實在嚴重阻礙了創作的意願！有鑒於此，筆者設計了一個軟體，不僅能快速（連倒杯水的時間都不夠）、方便地解決上述所有問題，且十分簡單好用！凡用過者均讚不絕口，風評甚佳！也因此一舉打破了PC在中文、繪圖、GAME 上的多種禁忌與不可能，使大夥兒門戶開放，互相交流，而不再是敝帚自珍，各據一方！不論是CGA，MGA ，

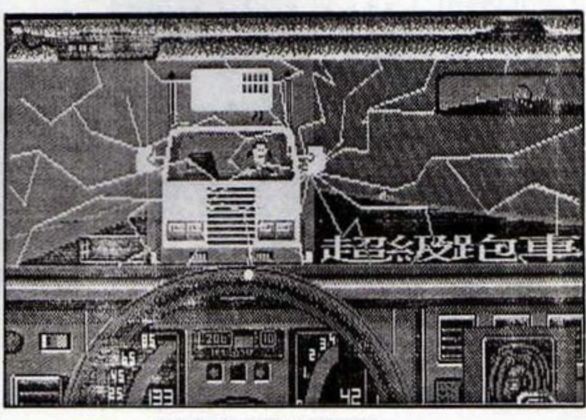




▲將遊戲中的圖形轉至Paint Brush上編輯。



▲將遊戲的精采畫面永久保存！



▲在圖案中加入中文字形。

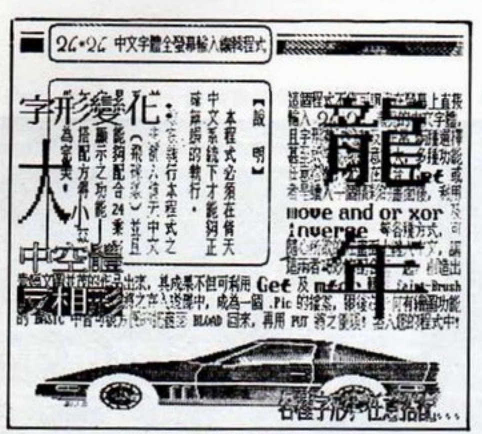
以及中文系統上的圖案，幾乎都能夠輕而易舉的互相轉換利用！尤其是應用在中文加圖形，讀圖機掃描，或擷取GAME 上的精彩畫面等地方，更是令人讚賞！

相信聰明的你已經猜到這是怎樣的一個程式了。沒錯！正是一個命名爲「圖騰」由畫面擷取展示圖形以及數個圖形轉換程式所組成的作品，這些程式全都用組合語言（Assembly）寫成，故其速度與軟硬體之間技巧配合的程度自然不在話下。

當程式執行後，首先是標題的圖騰畫面在Graphic下秀出，這個圖形象徵本軟體對圖案處理的能力，以及對時下電腦崇拜的態度。緊接著轉至Text mode，漂亮的主畫面隨即Pop-Up跳出，不但可設定各種功能，更有多項簡單明瞭的Help 可供查看。而選擇完畢之後，便又回至DOS A> 狀態下，此時程式便長駐於記憶體內，可隨時透過特殊的按鍵回到主畫面更改原設定（如同Side-Kick般，但僅在Text 文字頁下可見）。爾後，在任何狀態下，（不論是玩Game，中文，繪圖…）遇見自己所喜愛的畫面時，均可隨心所欲地抓下來，存在磁碟上或由印表機印出，讓剎那成永恆！（此項以Keyboard 不被鎖死爲前提，通常也只有少數的Game會做這種事，不過……）

當然若單是抓圖形的話，那就太小看本軟體了，即然拿得下來，經過適當的轉換之後（MGA、Chinese CGA 之間互相的轉換，免得圖形一團糟！）就能放得回去。而達到資料共享文化交流的目的，成爲溝通的橋樑，這也正是本軟體精華之所在！

除此之外，爲融合中文與圖案爲一體，筆者另寫了一個能在倚天中文下直接鍵入 24 × 24 中文字體全螢幕輸入的編輯程式。這個程式不僅可讓你在螢幕上直接輸入 24 × 24 漂亮的中文字體，且字形有中空及正常兩種選擇，甚至於字形可隨意放大，多種功能，任意搭配。尤其在配合上述抓圖、秀圖軟體，或者是讀入一個精彩的畫面後，利用Move 、And 、Or 、Xor 及 Inverse 等各種方式，可任意地在畫面上鍵入中文，讓此二者巧妙地配合在一起，創造出一幅文圖並茂的作品出來。其成果不但可再轉至Paint Brush 上繼續修改，還可以將之存入磁碟中，成爲一個Pic的圖形檔。爾後在任何有



▲變化多端的中文字形組合。

繪圖功能的BASIC 中，皆可很方便的把畫面BL-OAD回來，再用Put 將之重視，融入您的程式中！

由於這是一個非常實用的工具程式，尚有許多功能不及備載，或許你看了仍是一頭霧水，有些細節不甚明瞭，但這都沒關係。在中文說明書裏將作更進一步，深入淺出的詳解，而不僅是說說故事，暗蓋一些功能鍵而已。更重要的是說明PC繪圖頁的差異與結構，圖騰在使用上的特殊技巧，如何將抓下來的圖形應用在程式上，鍵盤被鎖死的Game要如何抓下圖形……及各種你未曾想過的功能，皆將使你有意想不到的收穫。

知其然及所以然，在應用時方能得心應手，否則功能無法充分發揮，豈不可惜！？要知道說明書也是軟體的一部分，忽略不得，希望這本詳實的技術手册，能爲你解決懸在內心已久的難題，也讓筆者我在溫飽之餘能再接再勵爲您服務，謝謝啦！

附註：「圖騰」適用於倚天、國喬、零壹等中文系統上，其印表功能則Epson及其相容機種皆適用。

/劉昭毅

Handy Scanner系列介紹一

小巧妙用多 讀書樂無窮 手握型讀圖機操作指引

自從「精訊電腦」第廿期首度披露了有關Handy Scanner 的消息後，隨卽收到讀者們的熱列迴響。爲了讓讀者們能更了解這套電腦新寵兒，自廿一期起將陸續刋登一系列介紹文選，針對Handy Scanner的規格、操作、應用等問題詳加說明，希望能給讀者們一個參考索引，更希望成爲Scanner使用者的交流天地。

■Handy Scanner之規格

掃描方式：手握式

掃描寬度：105 mm＋4％

掃描密度：200 DPI（8 dots／mm）

灰色程度：黑白顯式及16種類比漸層

主機淨重：200g

主機體積：134×91×32 mm

排線長度：1.8 m

■所須配備

使用Handy Scanner（HS-2,000），你必須擁有下列配備

①IBM PC／AT／XT，至少384 K記憶容量。

②一台DOS 2.0以上的版本。

③一台軟式磁碟或硬碟。

④Hercules（單色螢幕）、EGA或CGA。

⑤一台Printer（如果你想列印的話）。

■操作簡介

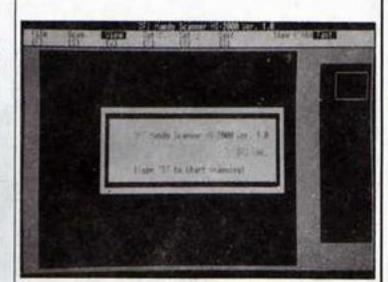
當你打開Handy Scanner 的精美包裝後，你可看到一台可愛的Scanner；一片Adapter card；一張Utility Disk；一本原文說明書和一套附贈的繪圖程式——HALO DPE，暫時拋開 HALO DPE 不談，讓我們先將Scanner裝上再說。

首先在關機的狀況下，將Adaptor card 插入PC上任何一個擴充槽，然後將Scanner接在Adaptor card上，之後就可開機並讀入DOS。



選擇所使用的顯示模式。

接著將Utility Disk 放入磁碟機並執行"SCAN"檔。靜待幾秒後，你將看到如圖1之螢幕。此時你必須先用方向鍵來選擇你的顯示器種類：①一般單色顯示器；②EGA顯示器；③CGA 顯示器；④回到 DOS 狀態，確定後按下ENTER鍵即可。



按下"S"後開始讀圖。

■指令簡介

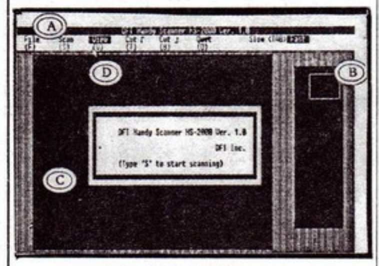
當進入如圖2之螢幕時，即可開始使用Scanner讀圖了。接著先說明一下螢幕上的格式：

(A)指令表：共有File、Scan、View、Cut和Quit 等五個指令可供選擇，最右方則爲Slow和Fast。

(B)副視窗：你可看到你用Scanner

所讀進的全部圖形（縮小圖），並可用方向鍵移動此視窗內之方框。

Ⓒ主視窗：在此你所看到的爲Scanner 讀入之原圖，但因螢幕太小無法看到到全圖，只能看到副視窗方框的範圍。



主視窗分配表。

Ⓓ指標：使用Mouse 時，才會出現指標，否則直接以按鍵控制。

指令簡介

下達各項指令時，只要按下指令表下方一一各指令的代表字母即可。



選擇F1與F2兩種貯存方式的區別。

• File（F）：存入圖形

選擇此指令後，螢幕上便會出現一個選擇視窗，此時可先鍵入欲存入的檔案名稱，再以方向鍵來選擇欲存入的格式。確定後， F1 鍵卽可將圖形存入磁片中；按 F2 鍵則電腦會先將你的圖形向左旋轉 90° 後再存入磁片，如果認爲圖形不滿意，不想存入，只要按 ESC 即可脫離此狀態。

• SCAN（C）：讀圖

當你按下Ⓢ後，電腦會先問你是否要清除螢幕，回答“Y”，則電腦會將螢幕上的圖形清除掉，並告訴你按下Scanner左邊的按鈕卽可開始讀圖。這時候你可從Scanner上的小視窗看到你正在讀入的原圖。如對顏色的深淺度不滿意，可調整Scanner後面的旋轉鈕。此外，如要讀入照片，可將Scanner左邊的切換鈕切爲Mode Control ，效果更佳。當然，在讀圖時必須小心控制Scanner的移動，否則讀出之圖形可能會扭曲或間斷，如欲停止讀圖只要按下空白鍵卽可脫離此狀態。



貯存圖形的選擇表。

• View（V）：視查狀態

當你用Ⓢ指令讀完圖後，卽回到此狀態。在此，你可用方向鍵來控制副視窗內的方框，以查看剛才所讀入的圖形。此外，如你是用Mouse 控制的話，則可將指標移至欲修改的部分並按下Mouse上的按鈕，就可在圖4的狀態下直接用Mouse 修改，否則就只能用繪圖程式來修改了。



使用老鼠時所出現的修改幕。

• Cut（Ⓣ AND Ⓑ）：設定存入範圍

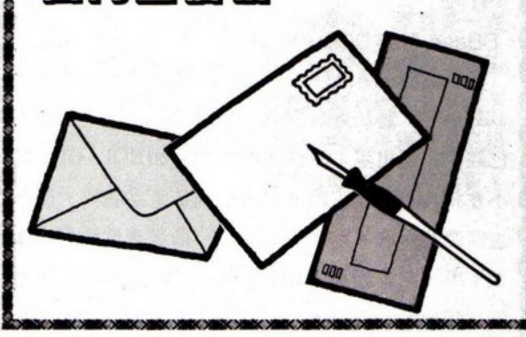
如欲按Ⓕ存入圖形的話，你必須先利用Ⓣ和Ⓑ鍵來設定存入圖形的範圍（切記）。當你選擇此項後，副視窗會出現一個方框，你可按十字鍵來調整方框大小，確定後就可按Ⓕ存入方框內的圖形。在此必須留意一點，卽方框設定的大小，必須如你所要用的繪畫程式配合，否則存入太大的圖形而導致繪畫程式無法配合工作的話，那就只好放棄該圖了。

• Quit（Q）：結束

如欲停止讀圖並回到 DOS 狀態，Ⓠ和 ESC 皆可使用，爲以防萬一，電腦會再詢問你一次，如果不改變心意，再按一次 ESC 就可回到 A>狀態，除非你確定已將圖形存入磁片中，否則你將會失去所讀入的圖形。

應用軟體紙上會

西門孟信箱



日子過的很快，轉眼中「精訊電腦」已出版了二十一期，希望讀者的實力及經驗都能隨著期數的增加而增加。最近有許多軟體的新消息是值得向讀者報導的。如「編譯博士」（Dr. Compiler plus）將推出新版本V8.04。大家都曉得「編譯博士」是從Clipper改出來的東西，自然與Clipper的夏季版（1987）有著密不可分的關係，事實上呢，改出來的東西就是改出來的東西，品質的好壞就由你自己去鑑定了。

除此之外，國內還有「刺繡」及「雅墨」兩套軟體推出，「雅墨」是學者們研究出來的產品，自然相當的優秀。至於「刺繡」這一套在中文系統下的繪圖程式，我則持保留的態度，一言以蔽之：我幹嘛那麼無聊要在倚天中文下使用一個不及PC Paint-Brush plus 的繪圖程式呢？這實在是一件譁衆取寵的事情。

讀者來電

「你Type 〝TYPE AUTOEXEC·BAT〞。」我重複著我剛才說過的話。

「什麼？」困惑的讀者在電話線的另一端問著。

「你Type 〝T-Y-P-E AUTOEXEC·BAT〞。」

「請你再說一次好嗎？」

「TYPE AUTOEXEC·BAT。」

「你要我TYPE一個〝TYPE〞?」

天哪！又碰到一個完全不懂英文的電腦使用者，「是的，你輸入〝TYPE AUTOEXEC·BAT〞。」

「大寫還是小寫？」

「都可以。」

「怎麼拼？」

「T-Y-P-E□A-U-T-O-E-X-E-C逗點B-A-T」

「好了，什麼都沒發生。」

「按 ENTER 鍵。」

「好了，螢幕上寫著〝Bad Command or file name〞。」

「咦！在TYPE 後面你有沒有空一格？」

「你沒告訴我什麼空格啊！」

「抱歉！你再輸入剛才的字，這次在TYPE 與AUTOEXEC-BAT中中間空一格。」

「你等一下。」我從電話中聽到敲鍵盤的嗒嗒聲，事實上，這位讀者並不是什麼電腦文盲，他是剛賣掉他的Apple Ⅱ，買了一台IBM PC，希望能使自己電腦功力更上一層樓，不料被MS-DOS 整的灰頭土臉，不管怎麼說，使用電腦本來就不是件容易的事情。

「要不要按 ENTER ？」

「要。」

「好了。」接著又等了幾秒鐘。

「好了，都打好了。」

「你的螢幕上有什麼訊息嗎？」

「哇！一大堆東西！」

「好，從頭到尾的唸給我聽。」

「DATE，TIME，MODE COM1 冒號 6，MODE LPT1 等於 COM1 . LPT1 大於 COM1 . PATH C 冒號、斜線，PROMPT 錢符號 P，錢符號 G，然後又是 C 冒號、斜線和大於符號，最後那個大概就是游標吧！」

我抹掉剛冒出來的鼻血，這位讀者的列表機是使用串列的訊號而無法驅動。我解開襯衫上的扣子，抓抓頭皮準備替這位讀者解決問題。

我教他重建一個 AUTOEAEC. BAT 檔之後，要它重來一次看看。

「現在按 CTRL - ALT - DEL 重新啓動。」

「什麼？」

「按著 CTRL 鍵不放，再按 ALT 鍵……噢，算了，你把主機的電源切掉再打開好了。」

「OK！」

我請他確定印表機的電源開了，紙也裝上了，同時也與電腦連上綫了。他按了 Shift - Prt SC，從電話筒的這邊聽到了報表的聲音了。

我要他再試試能否用文書處理程式印表，「你打 CD 斜線，WS ，再按 ENTER 」

「Bad Command or file name。」

「奇怪，你到底打了什麼？」

「TYPE CD 斜線WS 」

「這次不用打 TYPE。」

「只要 CD 和斜線 WS 就好了？」

「還有 ENTER 。」

「它寫著 Bad Command or filename。」

「奇怪，再打一次看看。」

「CD 、斜線、WS 、ENTER ，結果還是一樣。」

「等一下，你打的是斜線還是倒斜線？」

「有差別嗎？」

我嘗試著向他解釋，此時是我第一次有了想改行的念頭。爾後操作一切正常，只希望這位讀者以後會不小心的將我的電話號碼弄丢了，這可是一點都不好笑！

DBase Ⅳ與DBase Ⅴ

光陰似箭，Ashton-Tate 不負衆望的宣布 DBase Ⅳ 將於近日發行，目前 Beta 版（試用）已經在美國出現，一些新增的特性如 SQL、QBE 我不在此多說，反正讀者們是見到新產品就要，而不去深究其內容。至於 DBase Ⅴ 則是適用於 OS/2 1.1 版，這是繼 R. Base 之後在 OS/2 有資料庫的第二個軟體。DBase 、Clipper、Dr. Complier plus 之類的軟體稱爲可程式資料庫，這些軟體是應用程式而不是語言，就像是 Lotus 1-2-3、Show Partner一樣，只是個應用軟體而絕不是語言。程式語言有它的要素，有些用 DBase 或 Clipper 的人自稱爲程式師是太高估自己了，只能說是個使用者，DBase 及 Clipper 都是用 C 語言寫成的，以程式語言寫出的產品，充其量也是巨集使用。

或許讀者們會較有興趣的是 DBase Ⅳ 中附有編譯器，編譯後的執行速度會比 DBase Ⅲ 快九倍，此外也提供了多人使用以及網路的種種功能。發行時會有二種版本，一是普及版（$ 795），給一般人使用；二是發展者的版本（Developer's Edition / $ 1295），此版本包括了更完整的文件可參考，內容要詳細多了。那價格當然是美金，你以爲是台幣嗎？別傻了！



㈠其實也不是磁片壓縮，該說是檔案壓縮。通常壓縮英文文件與壓縮圖形是使用不同的方法，有時也要看應用的場合及環境而定，這實在不是件簡單的工作，但我還是大概的解釋一些典型的演算法。

a 運行長度編碼法（Run - Length Encoding）：這是最簡單也是最常用的，將連續的資料以一定的編碼方式來達到壓縮的效果，比如說一張圖片有許多黑色的背景，那麼資料中就會有不少００、００、００的資料，有連續76個００的資料就可以用４Ｃ，00 來代替。但有些資料就沒有連續一樣的資料了，這些資料必須保留原來的樣子，爲了避免有編碼與沒編碼的資料弄混，在有編碼的資料前要加上一個特殊碼來辨識，所以該是<ESCAPE CODE><COUNTER><DATA>才對，這是原理，但處理起來還是會有細節的問題的。

b 霍夫曼編碼（Huffman Encoding）：適用於文件，文件中的每一個字元均是在ASCCII的 256 個字元集之中，每個字均用了８個位元（Bit）來儲存。事實上，字元出現的頻率不同，有的字用的較多；有的較少，首先要先做頻率分析，以字元出現的次數來建一個霍夫曼樹，以決定要用怎樣的碼來替字元定義。簡單的說，我們要重新爲字元定義內碼，出現愈多次的字，就給它短的碼，愈少次的字，就給它較長的碼，這類的程式由於牽涉到樹狀結構，通常都以PASCAL 或是Ｃ語言來完成。

我不再多談資料壓縮了，以免降低西門孟信箱的閱讀率。

㈡是有破解方法，但你要有BASIC ROM 才行，由於這是一件不怎麼有道德的事，還是別在雜誌上提，我私下回信教你好了。

㈢這不該是Command. Com 檔的問題，一定是你Mouse 檔的問題，試試用別的Mouse檔能不能用，再不然，那隻老鼠八成是生病了。

㈣松崗，儒林都有不少好書，你至少需要一本指令集的書及範例程式的書，這是個用金錢買知識的時代，買書錢省不掉的！

㈤違反版權的道德是另一回事，破解軟體是乃一條不歸路！若只是興趣那還沒關係，有的人簡直就是走火入魔，什麼都不會，只會破解軟體，破解了之後也不研究別人的程式技巧，我是極端的瞧不起這羣人，我們不妨稱這羣人是資訊界的人渣。別人把買來的進口車放在路邊，你卻過去把鎖打開，把車門打開，人就走了，讓別人把車偷走。多多利用時間來學習紮實的知識才對！

但爲了要讓你很「帥」，還是告訴你一些簡單的原理，通常是用不正常的Format 來達到保護的效果，這一句「不正常的Format」包含的玄機可多著呢！因爲正常的Format 只有一種，其他都是不正常的，而Format 又分硬體Format 及軟體 Format，然後在程式中加入一段檢查Format 的程式，檢查過了就沒事，檢查沒過就×△＃@ !!!

希望你對這些回答很滿意。



/西門孟

磁片書？沒錯！不出門也能成爲電腦通

大家來學BASIC

●楔子

筆者多年來常在書坊逗留，但始終未見到一本像樣的BASIC 教學書籍；有的只是範例介紹，而且程式中的註解都十分差勁，讓人看了之後噴鼻血，若是照著書上的程式輸入電腦，保證不能執行，而且還想一頭撞破螢幕！

另外有些書籍是語法及指令的介紹，此類書的前半部都在介紹電腦的歷史、二進位和八進位的換算、電腦的週邊設備及什麼叫檔案啦、什麼叫布林值啦……奇怪了，我要看這種東西不會去買電腦概論的書嗎？

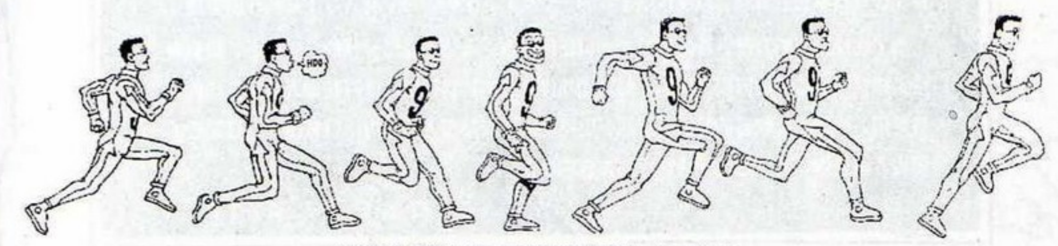
這些書的作者大概都以爲BASIC沒啥好寫的，寫個半本書就夠了，剩下的半本放些風馬牛不相及的廢話就可以了，買書人眞可憐啊！

而且更常見的情形是市面上的BASIC 指令講得不夠，範例也很少，少了這些指令的介紹，你自己寫的程式就會變的很「爛」，相信讀者中一定有不少人頗有同感。

●空前的教學軟體

筆者最近突發奇想，何不製作「磁片書」？將畢生功力全注入這套教學磁片中，提昇國內電腦使用者的實力，如此書籍出版業必受波及而呈蕭條景象。這套教學軟體不但要價位低，而且一定要很有用，要將課文、指令函數、範例全都包括在內，唉！又是一件龐大的工程。

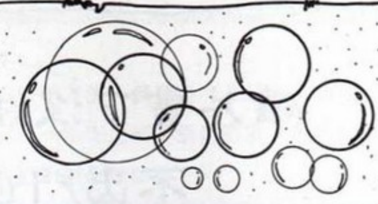
爲了要再創軟體界的奇蹟，我必須表現許多的構想及改進之處，我首先製作了「西門孟式Read・me檔」，這種Read.me 的方式大改過去" Type Read・me "之後的一瀉千里，由於不見得所有讀者都能順暢的閱讀英文，因此國外軟體中許多的Read・me 都無法了解，因此我製作了一種不需要中文系統也



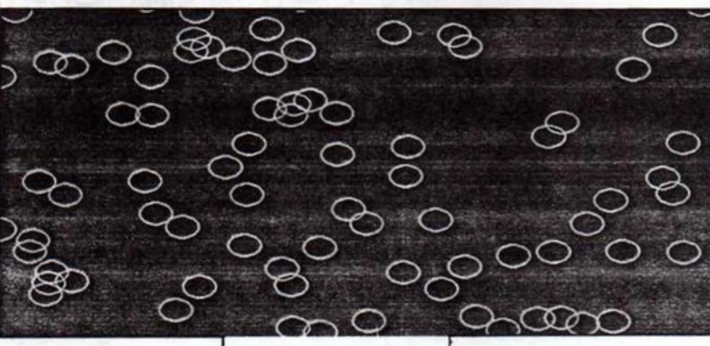
▲以循序漸進的方式教導您先進的動畫技巧。

```
10 SCREEN 3
20 FOR i = 0 TO 80
25       RANDOMIZE TIMER
31       x = INT(RND(1) * 719)
32       y = INT(RND(1) * 347)
40       CIRCLE (x, y), 16, 1, 0, 6.28, 2.5 / 3.8
50 NEXT
```

程式一







由程式一繪出的畫面。

能顯示中文字的功能，閱讀時可上下捲動；圖文並茂，如此一來，書上能顯示的也能以磁片來顯示。

另外值得一提的是，磁片中的範例全是我重新創作的，註解寫的相當詳細，執行也絕無問題，相信不論是初學者或是有經驗的BASIC使用者都能獲益匪淺。

● 特別之處

市面上的BASIC 書籍因作者手邊的資料不齊全，而本身也是一知半解，因而無法滿足讀者之需求。所幸是筆者有原版Microsoft BASIC 全套的參考手册，因此做出來的東西當然會不同凡響。

比如說，Environ 及 Environ$ 函數很少有書提到；Open " "，開啓檔案而檔案名稱可以是變數，但其方法也不曾有書提到過；如何清除鍵盤緩衝區？如何將Get 到的圖形存起來？如何控制搖桿及老鼠？如何使 CTRL -C 失效？如何產生特殊音效？沒有這些小技巧，你能寫出好程式嗎？

本教材針對於對BASIC語言已有基本的了解的使用者而設計，如果你對BASIC沒有任何概念，那我建議你先閱讀相關書籍，否則就等我設計一套針對初學者的教學軟體．

坊間的BASIC書籍多半殘缺不全，不是內容不夠'資料太少，就是錯誤連篇，因此我才想以我手邊的資料，以及我所了解的一些皮毛，來與你分享BASIC寫作的樂趣．

為了您使用上的方便，這張磁片上不加任何保護，希望您能體會我的這番苦心，請別將這張磁片拷貝給你的同學'同事，如果因為你任意的拷貝複製而使得我個人以及公司的利益受損，可能以後軟體的售價將提高，更可能的情況是沒人願意再出版軟體，這樣最後的受害者還是您，希望您使用愉快，謝謝您的合作 ！

西門孟於 77．4．19

教學內容的一幕。

另外，這套軟體是以BASICA HBASIC 爲藍本，所以用Quick Basic 及Turbo BASIC來執行都不會有問題。

● 眞的有此軟體嗎？

讀者一定開始在懷疑，這樣的軟體恐怕不存在吧！這可能只是西門孟癡人說夢話、眼高手低的胡思亂想罷了。

事實上，製作這套軟體眞的不容易，因此先挑衆所期待的來做，也就是BASIC 的繪圖部分。日後我會視市場反應而考慮發行其他語言不同程度的版本，請讀者拭目以待吧！

```
10 SCREEN 3: DIM a(5)
20 VIEW: CLS : KEY OFF
30 VIEW (1, 1)-(151, 115), , 1
40 LOCATE 2, 3: PRINT "View port one"
45 FOR i = 0 TO 5
47       LOCATE 3 + i, 2
50       INPUT "", a(i)
60 NEXT i
70 VIEW (300, 200)-(350, 320), , 1
80 FOR i = 0 TO 5
85       LOCATE 17 + i, 35
90       PRINT i
100 NEXT i
110 ERASE a
120 END
```

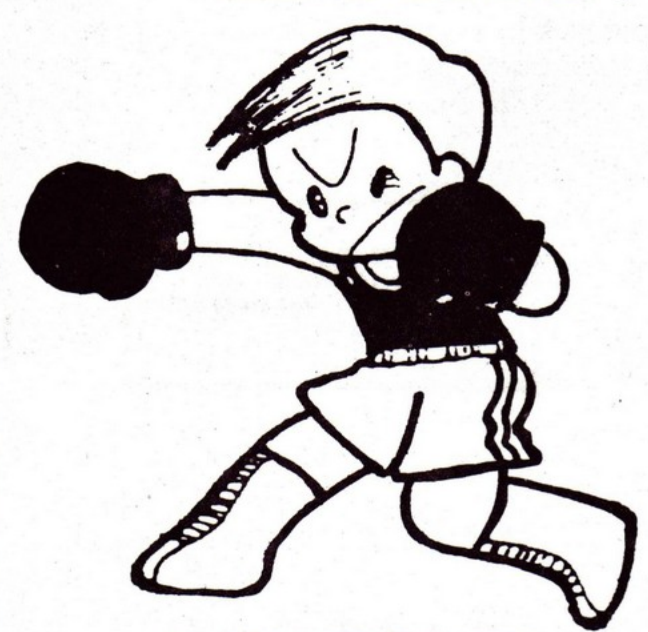
程式二：一個較特殊的BASIC程式，若沒有足夠的資料，你將看不懂程式中的指令。

/吳文智



拼死拼活爭名利

觀衆吶喊為那樁？



午夜拳擊賽

■前言

四週煙硝味瀰漫，煙霧遮掩了大部分的光線，幾盞聚光燈正強烈映射在擂臺上；空氣中凝結著火爆的氣氛。雖然塵煙正急劇地侵襲觀衆的視線及呼吸，人們依舊死命地吶喊著：有的拍手叫好，有的破口大罵，恨不得自己上去較量。台下激動的情緒隨著台上二條人影的快速移動而起伏著………。

相信看過「洛基」（Rocky）電影的人都應該對前述的情節相當熟悉才是（請不要誤會是在立法院），這場屬於個人爭戰的比賽，可說是十分激烈的，爲爭取屬於男子漢的榮譽，爲追求屬於強者的標記，即使流血流汗也在所不惜。當然啦！那鉅額的獎金也是挺誘惑人的，無怪乎有如此多的人爲之瘋狂。

來吧！戴上你的拳擊手套，準備進入電腦的拳戰世界；在這無情的拳擊擂台上，一部冠軍爭奪的血淚史即將展開………

■遊戲配備

・主機：Apple Ⅱ Series

・磁碟機一部

・搖桿一支

■功能鍵

ESC：暫停遊戲

CTRL - P：音樂的開／關

CTRL - A：使用Atari的搖桿

CTRL - S：聲音的開／關

CTRL - R：重新開始遊戲

CTRL - J：使用Apple的搖桿

■選擇畫面

進入遊戲之後；有許多項目可供選擇，你可以使用搖桿來控制一個拳套形狀的指標，移到你要的項目後，按下發射鈕即可。標題畫面是：美國總統雷根夫婦應邀參觀的鏡頭，上方有二個選擇項：Fight Night和 INFO ，而INFO 又分Convenience Controls及Credits；前者介紹功能鍵，後者介紹作者群。

本遊戲又分爲五大部分，簡介如下：

①Main Event：

五位世界級的拳手將測試你的拳術，而對手的實力是一個強過一個………。

②Boxing Construction：

你可以利用電腦所提供的一些資料，塑造一個屬於你自己的拳手。

③Training：

訓練你已創造好的拳手，磨鍊他的拳術技巧及腳步的移動，對手是沙包或人。

④Sparring：

練習你在Training 所學到的東西。此時所面對則是敵人，你可以雙人互相對抗，或是人和電腦對打，甚至是電腦自己打自己。

⑤Tournament：

序位賽，身爲一個拳手就是要不斷地和更多的強敵爭戰；你可以設定好一個賽程，就像是一個經紀人要如何讓自己選手獲勝。

■人物控制

「在午夜拳擊賽」（Fight Night），人物的動作共有八種指令，當爲單人遊戲時使用搖桿；若是雙人的對抗則一人用搖桿；一人使用鍵盤，茲簡述如下：（見附圖）

	搖桿方向	發射鍵	按鍵
1.刺擊	上	按	A
2.身體重擊	下	按	Z
3.僞裝刺擊	左	按	U
4.僞裝重擊	右	按	O
5.護衛頭部	上	放	I
6.護衛身體	下	放	K
7.右移	右	放	J
8.左移	左	放	L

注意：使用鍵盤控制時，只要按其中的一個功能鍵，將造成持續的功能而不停地動作，除非你按空白鍵才能停止他的動作。

■拳賽(Main Event)

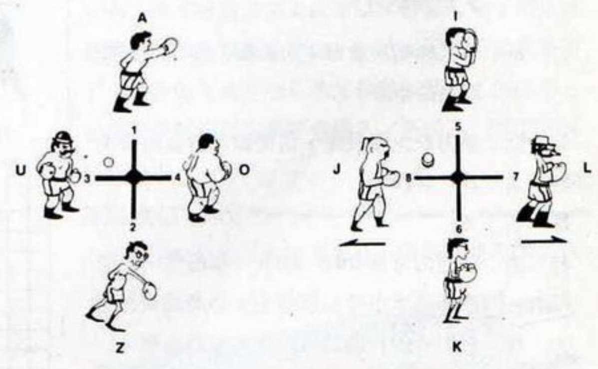
假如你選擇Boxing，在開始賽程之前，先輸入名字並選擇速度，向五位高手挑戰，此時畫面出現擂台及記分板（Score Board），其中記分板有四個重要部分：

①時間②各拳手的成績③每個拳手的擊倒（KO）量④回合數。

拳擊的目標當然是擊倒對方，而要擊倒對方就靠一記記打在頭上或身上的拳頭；每當你打中了對方，你的成績會增加，而敵方的KO量也將增加，當對方的KO量滿時，他將應聲而倒。

每場拳賽共有3回合，每回合持續3分鐘，假如你無法擊倒對方，而對方也無法將你擊倒，那麼到了3回合終了時，就以雙方被擊中的點數來決定勝負。

另外Score 的得到將證明你的應敵能力，因爲每個人的力量及體質不同，造成的傷害也不同；所以能做適當地防衛和適時地前進攻擊，當然可以獲得較高分，像是對方出拳時，你能迅速地前進或後





▲標題畫面。

退閃躲，即可得額外分數，其中又以前進所得的分數較高。

下列是各個競爭者的一些資料：

(A)姓　名：Dip Stick

排　名：4

特　徵：矮小緩慢，不時地喘氣，一副不像會打拳擊的樣子，但是這位四眼田雞卻能很快進入排行榜，想必有什麼絕招。

力　量：擅長下擊，腳步不錯……注意他的Sucker Punch。

弱　點：頭部……儘量把他逼到繩邊吧！

(B)姓　名：Kid Kastro

排　名：3

特　徵：狂肆不羈，但卻離不開煙酒的誘惑。儘管如此，他擊敗Batista的功蹟仍爲人們所樂道。

力　量：著名的超級重擊；幻影似的步伐；密如雨滴的拳頭。

弱　點：拳力缺乏爆發性，這得歸功於他的雪茄。

(C)姓　名：Hu Him

排　名：2

特　徵：和他的哥哥Odd Job一樣出名，自認爲勝過李小龍和羅禮士，乃是遠東之王。

力　量：堅如水泥般的頭，惡毒的超級重擊。

弱　點：面對身體重擊時習慣後退。

附　記：容易受僞裝動作的干擾，故可先弄昏了他再前進攻擊。

(D)姓　名：British Bulldog

排　名：1

特　徵：打從學走路起就終日練拳，在英國的電腦遊戲大賽中打敗Frank Bruno。

力　量：勇氣。在46場拳賽中未喪命，注意他的超級絕招——Heavy Puncher。

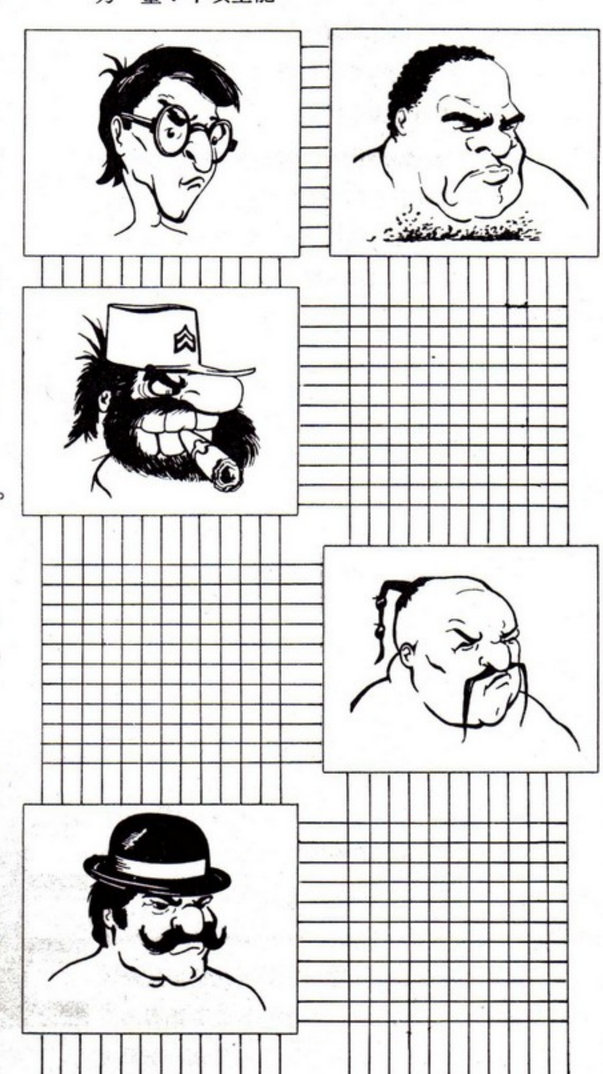
弱　點：龐大笨重的身軀使他無法快速移動和使用僞裝。

(E)姓　名：Bronx Bomber

排　名：冠軍霸主

特　徵：是完美的化身——劉易士的快腳、阿里的拳頭、Braddock 的身軀。

力　量：十項全能。



弱　點：無

戰　略：祈禱………打電話給保險公司。

■創造人物(Construction)

在此項中共可創造二十四個人物，以下就簡述各項之功能：

(1)Boxing：這一項是讓你跳出目前的狀態，回到啓始畫面。

(2)Edit：決定你所設定的工作，又有下列五項：

①New：設定新的人物。

②Load：從現有的人物中重新改造，在Box3下將出現名字，你可以使用搖桿向左及右來選名字，決定好後按發射鈕即可。

③Save：儲存一個創好的人物於磁片上。

④Revert：取消對既存人物的改造（回復Load之前的狀況）。

⑤Delete：去除人物資料，方法同Load，只要選好目標就可除去在磁片上的資料。

(3)Parts：拼湊人物的四個主要部分：頭（Head）、身體（Body）、短褲（Shorts）、腿（Leg），在Box2的位置中你可以看見各部位的身體（每部又分六種），一旦決定好某部分；另一部分的六種則又出現在Box2中，以搖桿之左右選擇；發射鈕決定，而全身的總圖則出現在Box1的位置中。

(4)Statistics：決定人物的各種打鬥能力，共計有四個項目：

①Power for blow to（攻擊能力）——Head（頭）%　Body（身體）%

②Resistance for blow to(防禦能力)—Head（頭）%　Body（身體）%

③Action(動作速度)——Offence（攻擊）%　Defense（防禦）%

④Intelligence（資質）——Brain（頭腦）%　Action（動作）%

值得注意的是上述③④項只對電腦有用，在Box5中，用搖桿選擇由人或電腦來控制人物，所以若是讓電腦來操縱此人物時，上述③④二項就很重要了。至於輸入姓名則是用指標移至Box3的位置上，按下發射鈕就可用鍵盤輸入，再按下 RETURN 即可跳出。

■訓練(Train)

在本項中你可以多練習搖桿的運用，並可試試你



▲擂台上的激戰馬上就展開了。



▲對方四脚朝天，勝利的滋味眞不錯。

所創造的人物實力爲何。計有 3 種選擇的次序，如下：

⑴選擇一個拳手訓練

⑵選擇一個訓練方式

⑶選擇一個訓練的速度

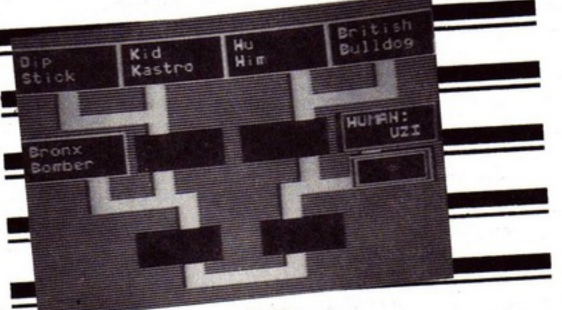
選擇了之後，你得配合電腦，一個口令一個動作，電腦會在螢幕上標明搖桿的動態，跟著做就行了。做對了就接著下一個動作，你可以練習到純熟爲止，當你想停止，按下空白鍵即可。若是想完全跳出這個狀態，則同時按下 CTRL －R 即可。



▲辛勤的鍛鍊是成功的開始。

■對決(Sparring)

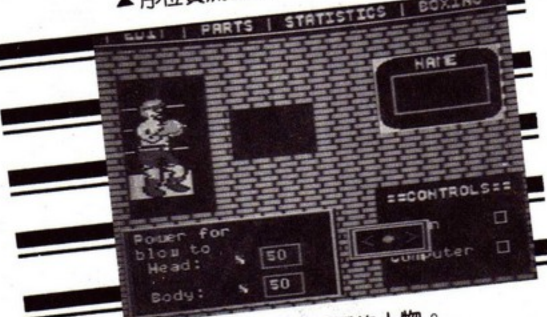
這部分是進入對抗賽，無論是人腦對電腦，或是人腦對人腦，電腦自我對抗，亦是使用搖桿來作選擇的功能，唯一注意的一件事是雙人玩時，第二個人只得使用鍵盤。



▲序位賽流程圖。

■序位賽(Tournament)

這個項目亦允許雙人選擇不同的人物在一個小型的循環賽中爭取排名，每個與賽者都期待成爲金牌得主，成敗與否也就端賴個人功力了！你必須自己安排好所有的賽程，使用搖桿取決賽程的人物，再一步步登上冠軍的寶座。

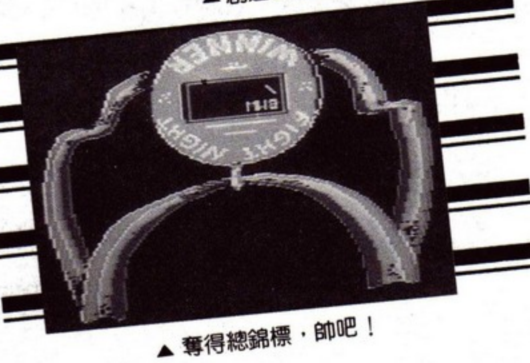


▲創造自己喜愛的人物。

■建議

這個遊戲有幾個好處：①開很多的視窗Window，除了輸入名字外，其餘皆利用搖桿來操作選擇，雖然這是個蠻老的Game，卻有著很新的觀念；②可自由組合人物，人物的特性也全由你控制，這是我所見過的唯一由玩者創造的拳賽Game。

另外當你欲進入比賽之前，必須熟練各種招式，敵人雖有其絕招，但如果你有很好的基本動作，也就不用怕他們了。事實上根據筆者的經驗，你只要按入發射鈕猛攻敵方的頭部或身體，很快地就可以把他擊敗，這正是所謂的「攻擊是最佳的防禦」。



▲奪得總錦標，帥吧！

/鄭明輝

IBM

一個人也可以好好享受橋牌

好玩不失眞

橋牌大王



◎簡介

「橋牌大王」(Bridge Baron)是個完整的橋牌遊戲，它可以讓你在電腦上叫牌和打牌。遊戲進行時由你叫打南家的牌，而電腦幫你處理另外三家的牌，叫牌完畢後，你便可能成爲莊家或一名防家。

你所玩的每副牌通常是由電腦虛擬亂數程式所產生，雖然你也可以輸入自己指定的牌來叫或打，但電腦可以產生超過一百萬副以上不同的牌，絕對超過你玩數十個小時所需要的數量，並且任何由電腦「產生數」所發出來的牌都可以隨時重玩。

◎功能選擇畫面

■Apple 版本

只要有 48 K 以上的記憶體便可以執行「橋牌大王」。本磁片放入第一台磁碟機，再打開螢幕和主機的電源，過一會兒就會進入動能選擇幕。如果你的Apple 有 128 K以上的記憶體(如Ⅱe、Ⅱc)，在第一次載入之後就可以將磁片收起來，但在 64 K或 48 K的Ⅱ+上就不能將磁片收起來了。

■IBM PC版本

直接開機就可以了！

◎載入遊戲

在功能選擇畫面我們可以作一些不同的設定。

■U鍵可以由玩者自行輸入牌局，或是按R鍵再鍵入數字，選擇電腦已設定好的牌局，同樣的數字將產生同樣的牌局。

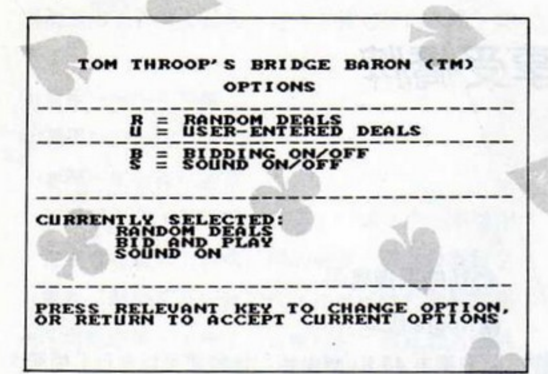
■B鍵用來設定是否要叫牌，有Bid and Play和 Play Only 兩種選擇(如果只要叫牌，可以在叫完牌後選擇不打牌)。

■S鍵是打開或關閉音效。

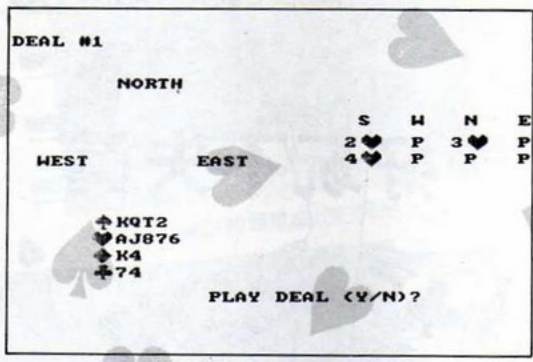
◎叫牌與打牌

1.決定合約

當選擇叫牌和打牌同時進行時，有兩個方法可以決定合約，電腦會問你是否要完全的叫牌，如果回答Y，則合約由叫牌決定，回答N則由玩者自行指定合約及首引。



▲諸多選擇項可改變已設定之狀態。



▲叫牌完畢，達成合約。

2.叫牌

當選擇完全叫牌時，發牌者便會開叫（發牌者是由電腦亂數決定）；電腦會替你叫另三家的牌，輪到你時再停下來等你叫牌。輸入P或PA代表拍司一圈，DB代表賭倍，其餘的合約則先輸入線數再輸入王牌。如2H代表2紅心，3N則代表3無王。叫玩牌之後電腦還允許你重新叫牌，但是完全叫牌後無法指定首引。若是最後的合約遭到賭倍則在合約的後面會多出一個星號，如4H＊表示被賭倍的4紅心。

3.打牌

如果你是莊家，在輪到你或夢家出牌時電腦會停下來等你，如果你是防家，另一名防家的牌則由電腦代勞。出牌時先輸入牌號，再接著打入花色，按 RETURN 就可以將這張牌打出去，如果這張牌並不合法，電腦會要求你重新輸入。如KH代表紅心老K，TS代表黑桃十。注意：用T代替10。

4.顯示

在遊戲進行時，按下 CTRC - P 可將所有的牌顯示出來，再按一次則重新蓋住，但首引之後夢家的牌就一定是攤開在桌上的。

5.重視

在Apple版本上當輪到你出牌或要你按 SPACC BAR 時按下 CTRL-R 鍵可以看看先前所出過的牌，其他版本則不行。

6.列印

Apple 的使用者只要在詢問Wish Print Summary 時回答Y便可以將牌局印出來，PC的玩家若是在單色顯示狀態下按 Prt Sc 鍵（通常是 Shift-＊ ）就可以印出來。

◎有關叫牌之種種

「橋牌大王」採用標準的美國式叫牌，強無王、五張高花開叫、強二開叫等等。在叫牌中也使用史蒂曼、黑木、哥柏等特約，史蒂曼是對著同伴是一無王開叫時答叫2梅花，要求同伴報出四張高花以尋求4－4的高花配合，如果開叫一無王者沒有四張高花則叫2方塊，有四張高花則直接叫出該牌組。

黑木和哥柏都是詢問同伴A和K的數目，大部份的4無王都代表了黑木詢問，答叫者如果沒有A或4張A就回答5C；一張A答5D；兩張A回答5

H，三張就是5 S。詢問者再叫5 N則是繼續問King ，回答方式一樣，對著1NT、 2NT 跳叫4 C或是王牌同意後叫4 C都代表了哥柏特約，答叫者叫4 D表示0或4張A；4 H表示1張A；4 S是2張A，4 N則是3張。同樣地詢問者再叫5 C也表示了問King。

「橋牌大王」也懂得追伴賭倍和平衡賭倍，使用時比處罰賭倍更爲謹慎，但不使用再賭倍，因爲這在不同的同伴之間會有不同的約定，基於同樣的理由，靦叫敵叫組在嘗試成局或滿貫時也不被使用。

底下介紹叫牌時所需的牌點：

■開叫

牌點	叫品
13點以上有五張高花	一階高花
13點以上無五張高花	一階低花
16～18點平均牌型	1無王
22～24點平均牌型	2無王
25點以上平均牌型	3無王
23點五張牌組	二階牌組
22點六張牌組	二階牌組
21點七張牌組	二階牌組

■對開叫一階牌組的答叫

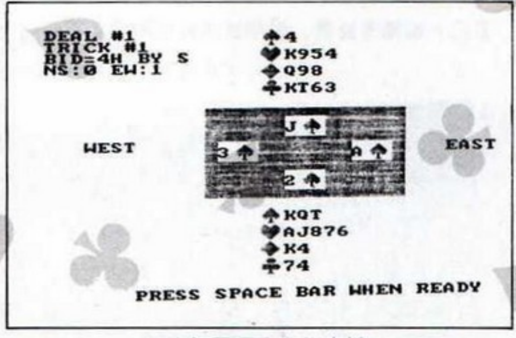
牌點	叫品
6～9點平均分配	1無王
13～15點平均分配	2無王
16～18點平均分配	3無王
6～18點	1階牌組
10～18點	2階牌組
19點以上	跳叫新花
6～9點王牌配合	加一支持
13～16點王牌配合	加二支持
17點以上	哥柏4C問A

■對開叫一無王的答叫

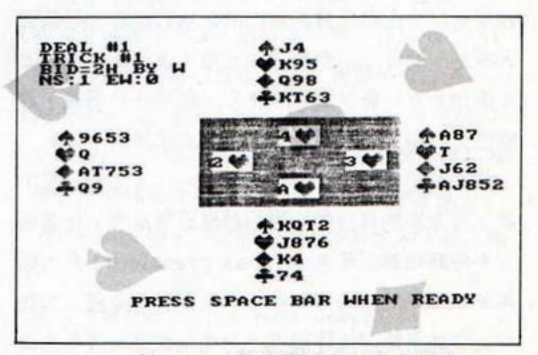
8～9點	2無王
10～14點	3無王
15點以上	哥柏問A
低於9點有五張高花	二線高花
9點以上五或六張高花	三階式四階高花
8點有四張高花	史蒂曼2 C問高花

■對一線蓋叫或追伴賭倍

16～18點平均牌型	1無王
13點以上5張牌組	1線或2線牌組



▲開打了喔！小心應付。



▲按CTRL-P後會顯示出四家之牌點。

（下轉79頁）

/周子浩





◎簡介

首先，歡迎您光臨加州（California）一世界上最新潮戶外運的發源地。也由於您的蒞臨，使得這黃金之州（Golden State ）的海灘、公園及街道上，掀起了參加各項運動競賽的熱潮。

本程式提供給您目前最熱門最刺激的運動競賽，甚至可以自由選擇贊助商提供必要的協助。您將進入的是一個百玩不厭的運動天地，讓您能夠由海上至草地上逐一施展矯健的身手。請不要再猶豫，趕緊穿上護膝，加入這場龍爭虎鬪的比賽吧！

比賽地點將從好萊塢(Hollywood)的中心點開始。首先參加目前最風靡的溜滑板熱身賽，接著要馬不停蹄地移師舊金山（San Francisco）參加踢脚袋比賽，然後進行野外徒步運動抵達海邊，而後馬上參加滑輪溜冰障礙賽；之後在衝浪大賽中施展您那海上蛟龍的本領。上岸後，還必須一鼓作氣參加沙地越野脚踏車大賽，如果您沒有摔成肉餅，則可以參加「野斯麥」（Yosemite ）國家公園的飛盤擲遠比賽，這六項運動競賽夠你手忙脚亂的吧！

◎遊戲目標

「加州運動會」（California Games ）可供八位玩家同時競技，目標則爲贏取各單項運動的錦標，當然玩家也可自行約定以獲得總錦標爲努力方向。本遊戲包括了六個刺激有趣的單項競賽：滑板、脚袋、衝浪、溜冰、越野車及飛盤。您可以參加練習賽，或者實際去完成一項或所有競賽，甚至可以指定參加某些競賽項目。

每位玩家在輸入姓名後（限十個字母內），接著須挑選一贊助商（共有九個供您挑選），您所參加的每一項競賽成績均將列入評分記錄，積分最高的前三名皆可獲得一座獎盃。如果您的分數破了紀錄，則大名將可列入大會排行榜中直到該紀錄被刷新爲止。您可以隨時查看大會紀錄以策勵自己，更上一層樓。

◎進入遊戲

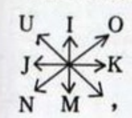
AP 版

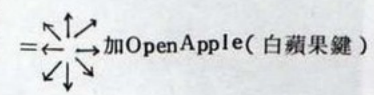
1. 將搖桿與主機連接上。
2. 把「加州運動會」磁片置入磁碟機中（正面向上）。
3. 打開主機開關以載入主程式。
4. 若主機原已開機且存有其他程式，則可同時按下 CTRL Open Apple （白蘋果鍵）及 RESET 等三個鍵以直接載入主程式。
5. 您可隨時按下 CTRL - S 鍵以控制音效。

※①本遊戲在 Apple Ⅱ主機載入時，各項競賽程式須較長時間，請耐心等待。

②本說明將以搖桿控制爲主來介紹，若您沒有使用搖桿的習慣而打算以鍵盤控制來替代，則可

參照下列各鍵以進行各項競賽：





=發射按鈕

◎競賽開始

當標題畫面出現後，壓一下搖桿上的發射按鈕即可進入主選擇螢幕。首先將詢問您是否使用搖桿：A）Yes表是；B）No表否。若您選擇A）則進行調整搖桿的工作：第一步將搖桿往左上角推並壓一下發射按鈕；第二步將搖桿置於正中央位置並壓一下發射按鈕；第三步將搖桿往右下角推並壓一下發射按鈕，完成上述步驟後，就直接進入選擇螢幕。

如果您選擇B）No 則直接進入選擇螢幕。該螢幕提供了七項遊戲選擇功能，您可使用搖桿來移動三角形游標至某選擇項上，然後壓下發射按鈕以確定上項選擇，當然您也可由鍵盤上鍵入相關數字以確定選擇。

⑴完成所有比賽（Complete in All the Events）

完成所有六項競賽項目。每完成一項競賽，且為該單項分數最高者可獲得一座獎盃，另外所有競賽項目結束後，總成績最高者將可獲得一座特殊的獎盃。競賽的順序為滑板、腿袋、衝浪、溜冰、越野單車賽及飛盤，其遊戲步驟是：



標題畫面。



挑選贊助廠商。

1. 以鍵盤鍵入您的名字後請按下 RETURN 鍵。
2. 使用搖桿將「白框」游標移至您的贊助商的標記上，並壓下發射按鈕以確認。
3. 如有二位以上的玩者，則如上述再做一次，皆確定後再按一次 RETURN 。
4. 所有的資料會再顯示出來，正確的話則選Yes並按鈕或按A鍵；如要更動則選No 並按鈕或按B鍵。

⑵完成某些比賽（Complete in Some Events）

步驟與上述類似；但僅須完成您所挑選的某些競賽。

1. 按下相關數字鍵或移動搖桿並按發射按鈕，以選擇競賽項目。
2. 所挑選的競賽項目將呈反相的現象。
3. 在完成挑選工作後，應將游標移至〝Done〞（完成）並壓下發射按鈕以進入競賽。

⑶完成某單項比賽（Complete in One Event）

步驟和⑴⑵相似，但您只要完成某單項競賽即可。

⑷練習某單項競賽（Practice One Event）

方式與⑶相同，但練習賽中的分數不列入正式紀錄。

⑸查看大會紀錄（View High Scores）

1. 可顯示所有競賽項目的最高分數及紀錄保持者的姓名。

2.看完壓一下發射按鈕即可返回選擇螢幕。

⑹觀賞抬頭畫面（ View Title Screen ）

1.可顯示標題畫面、音樂及製作人員姓名。

2.壓一下發射按鈕即可返回選擇螢幕。

⑺調整搖桿（ Set Joystick ）

請依照螢幕指示逐一進行，在前文已曾述及請參閱。



遊戲選擇項。

◎各項運動介紹

■溜滑板(Half Pipe Skateboarding)

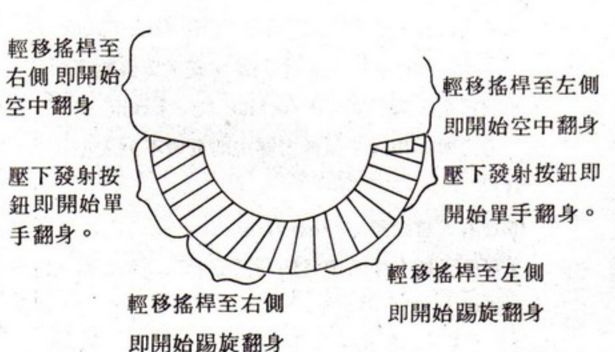
本項競賽是在U字形的碗狀場地進行，溜滑板是一種結合肌肉的力與協調的競賽，在比賽中時常會有各種令人瞠目咋舌的場面。您必須在 1 分 15 秒內或只跌落三次的情況下，以滑板往返於U形彎道中，所以要在一定的速度下順利完成各項技巧，每完成一項技巧而不跌落即可獲得分數。

1.競賽方式

⑴壓一下發射按鈕（或白蘋果鍵）以開始滑動。

⑵當滑板向上時可將搖桿向上推（或按Ｉ鍵），反之，滑板向下移動時應將搖桿向下壓（或按Ｍ鍵）。

⑶要特別注意時間的把握，因為過早或太遲的動作都會讓您跌倒，如果您跌倒三次會被判出局而結束比賽。



⑷踢旋翻身（ Kick Turn ）：當滑板滾至附圖之括弧範圍內時輕移搖桿，在跌落前最後一刻完成本項技巧可獲得較高的分數。

⑸空中翻身（ Aerial Turn ）：在附圖括弧範圍內移動搖桿，同時您必須在滑至即將進入空中的瞬間開始移動搖桿，才能成功地完成本項技巧。

⑹單手翻身（ Hand Plant ）：在您抵達滑道頂點進入空中前，適時地壓下按鈕（或白蘋果鍵）即可進行單手撐地翻身的技巧，等到滑板接觸滑道時才放鬆按鈕。

2.評分方式：

每順利地完成一項技巧動作即可得到分數，愈是高難度的動作，分數也就愈高，如果您能把握最後一刻完成翻身技巧，所得的分數會高於迫不及待地完成各項技巧所得的分數。

技巧動作	最低分	最高分
⑴踢旋翻身	100	300
⑵單手翻身	400	700
⑶空中翻身	400	999

■踢腳袋(Foot Bag)

本項競賽類似中國的踢毽子，但可別小看它喔！要得高分並不容易。

1.競賽開始後在 1 分 15 秒的時間內，要儘量將沙袋保持在空中但絕不可用手去接。整個競賽的成敗在於您是否能把握時間。如果您能夠適時地將腳

袋踢（頂）到空中，並完成一些技巧即可獲得額外的分數。

2.競賽方式

⑴壓下發射按鈕（或白蘋果鍵）即可將白色的脚袋踢往空中。

⑵另外也可用頭去頂脚袋，當它落到您的頭頂高度，壓下發射按鈕即可將其頂回空中。

⑶如附圖移動搖桿可控制您移動的方向。



⑷踢脚袋的方式包括：內側踢、外側踢、騰空迴旋踢、膝頂及背後踢。

⑸要完成上述的各種踢法，須看準脚袋停留空中的片刻，迅速移動位置，例如向右移動一至二小步，則脚袋將掉落至您左側，適時地壓下按鈕即可完成一次外側踢。

3.評分方式

⑴每踢中一次（方法不拘）得10分。

⑵旋轉180°後踢（在任何兩次踢法中夾雜180°轉身）得250分。

⑶旋轉360°後踢（在任何兩次踢法中夾雜360°轉身）得500分。

⑷馬蹄踢法（左背後踢加右背後踢）得500分。

⑸小丑踢法（左跳躍踢加右跳躍踢）得2,000分。

⑹雙飛虹踢法（左外側踢加右外側踢加左外側踢）得2,500分。

⑺三點式踢法（左外側踢加頭頂加右外側踢）得5,000分。

⑻由螢幕外接到得1,500分。

4.得分策略

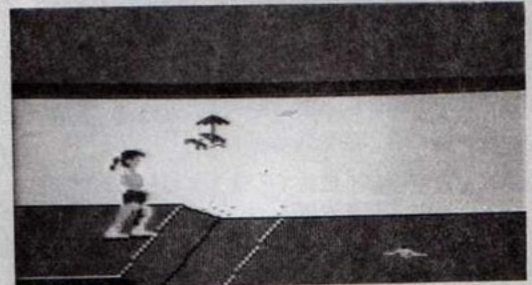
儘量在有限的時間內完成各種不同而且較複雜的技巧，則所得的分數也愈高。有變化地移動位置的踢法可獲得特別的給分。

■衝浪(Surfing)

衝浪運動發源於夏威夷的土著王室，如今這項運動已風靡了整個加州海岸，無數的衝浪者及其色彩艷麗的衝浪板點綴了長達數哩的陽光海灘，不必羨慕他們，快快展示您的衝浪技巧，或許您會嚐到一些海水或海砂，但您終將成爲一名令人敬佩的衝浪手。



溜滑板，旋轉後漂亮的得分。


溜冰時小心路上的障礙。


踢脚袋？原來就是踢毽子嘛！



蓄勢待發，BMX衝吧！


衝浪的姿勢不賴吧！

1.競賽方式

衝浪是利用海浪的捲送移動力量，使身體及衝浪板在海面上移動的一種水上運動。在跌入海水前，要儘量利用海浪起伏的推力往後進出於各海浪中。

(1)壓下按鈕（或白蘋果鍵），以雙手滑至浪頭開始進行比賽。

(2)將搖桿向左輕移（或按下K鍵），可使衝浪板向左邊行駛。

(3)將搖桿向右輕移（或按下J鍵），可使衝浪板向右邊行駛。

(4)壓往發射按鈕（或白蘋果鍵）可做急轉彎，但會減低您的速度。

(5)如果您太接近浪尾，可能會被捲入海中或失去前進的動力。

(6)如果您衝力太大，越過浪頭，則應設法在空中迴轉衝浪板，以便回到浪頭上（若您迴轉的角度不當的話，會跌入海中）。

(7)您僅有1分30秒的時間或四次跌落海中的機會，若衝浪持續的時間較長，則可獲得較多的分數。

2.評分方式

以衝浪時間的長短、迴轉次數及每次迴轉時的速度快慢來評定分數。若能充分掌握時間，進入浪捲而未跌落，亦可獲得額外的分數。另外躍入空中、衝過浪頭，並迴轉衝浪板再度落回浪頭，也可獲得額外的分數。

■滑輪溜冰(Roller Skating)

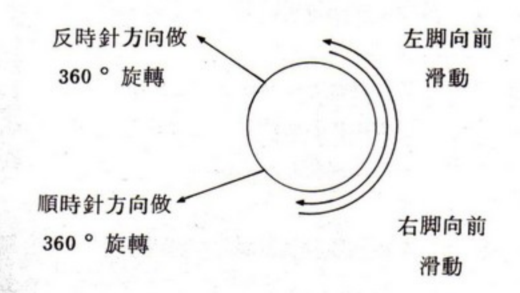
滑輪溜冰是甚爲普遍的運動，完全不受場地限制，每個人皆可隨心所欲地溜上一程。您只要穿上溜冰鞋沿著海邊人行步道滑行而不跌跤即可，但在沿途您得隨時避開凹路、雜草、沙石等障礙，甚至必須靠跳躍才能順利通過沿途的凹陷路坑。

1.競賽方式

以最快的速度溜完整個人行道，並儘量設法避開所有的障礙。

(1)壓下發射按鈕（或按白蘋果鍵）以開始計時。

(2)將搖桿向上推（或按I鍵），隨即將搖桿往下壓（或按M鍵）即可開始向前滑行，重複前面動作可獲得速度。



(3)壓住發射按鈕（或按白蘋果鍵）不放，可使滑者蹲下。

(4)放鬆發射按鈕（或白蘋果鍵）可使滑者躍起。

(5)試著避開各項障礙，在整個賽程中您僅可摔跤二

次，在第三次跌倒後即比賽結束。

2.評分方式

每越過一項路障即可獲得若干分，若採跳躍方式越過則可獲得雙倍的分數，如跳躍時並做 360° 旋轉所得的分數更高，計分方式如下：

(1)避過路障可得 10 至 30 分。

(2)跳躍越過路障可得 20 至 60 分。

(3)跳躍同時旋轉越過路障可得 40 至 120 分。

■越野單車(BMX Bike Racing)

越野單車競賽也是時下較新潮刺激的運動，競賽地區是在加州的沙漠地帶，路途中須克服許多路障，例如顛簸的斜坡，您需要培養速度感及耐力以完成這項刺激的競賽。

1.競賽方式

(1)將搖桿向右移（或按K鍵）以開始比賽。

(2)將搖桿向上推（或按I鍵）可使前輪向左移動。

(3)將搖桿向下推（或按M鍵）可使前輪向右移動。

(4)重複地將搖桿向右移（或按K鍵）可增加單車速度。

(5)壓下發射按鈕（或按白蘋果鍵）可使單車跳躍。

(6)將搖桿壓向左邊（或按住J鍵）可使前輪抬起以獨輪行進。

(7)當您騎上斜坡或坡道時可將搖桿壓向左邊（或按住J鍵），再進行跳躍動作。

(8)當您跳躍至空中的片刻，可利用搖桿完成下列各項特技動作

(a)將搖桿推向上或按I鍵，可完成側平飛特技。儘量壓住搖桿至最後一刻才放鬆，使車輪著地。

(b)將搖桿推向下（或按住M鍵），可進行 360° 空中旋轉特技。

(c)將搖桿推向左（或按住J鍵）可進行向後翻滾的特技。

(d)將搖桿向右推（或按住K鍵）可進行向前翻滾的特技。

(9)在被判出局前，您可以有一次「嚴重地」（進行翻滾特技時，以頭著地）摔車或三次「輕微地」跌倒的機會。

(10)抵達終點前要記得壓下發射按鈕以便剎車，否則您將摔落至斷崖下面，如果您能準確地停在終點板上，就可獲得獎分。

2.評分方式

在二分鐘的時限內要到達終點，抵達終點後，您所剩餘的時間每一秒可換得六十分，因此愈快抵達者分數愈高，每完成一項特技也可得到分數。下列



評審們對衝浪者的給分。



將飛盤擲向天外天。

爲完成各項特技可獲得的最高及最低分數：

技巧	最高分	最低分
(1)獨　輪	100	200
(2)跳　躍	200	400
(3)側 平 飛	500	1,000
(4) 360° 旋轉	1,000	2,000
(5)向後翻滾	1,500	3,000
(6)向前翻滾	3,000	6,000



漂亮的獎盃，你想要嗎？

■飛盤(Flying Disk)

嚴格地講，飛盤運動是在 1947 年由兩位美國加州地方的居民所發明的；至於〞Frisbee〞（飛盤的另一名稱）則發源於耶魯（Yale）大學——約在一世紀前，該校學生最初是使用Frisbee蛋糕公司的空盤子來丟擲嬉戲，故名之。目前飛盤的材料是採用質輕且具彈性的塑膠所製成，您可在加州的海灘或公園內見到它在空中飛翔的蹤跡。領教過本項競賽在時間上的配合及完美的投擲技巧後，您必然贊成將其列爲「加州運動會」的壓軸項目了。

1.競賽方式

準確地將飛盤擲出後，由場地另一端的選手設法接住，對於高技巧的接住動作能獲得額外的獎分。

(1)壓下發射按鈕（或按白蘋果鍵）以開始比賽。

(2)您有三次投擲飛盤的機會，擲出後並且要設法接住它。

(3)投擲與接獲飛盤的動作，應使用螢幕下方的左邊儀表以決定投擲的力量，該儀表分爲紅、黃、綠三種顏色，在綠色區域時所擲出的力量最大。

(4)將搖桿（或J鍵）輕移指針至左邊儀表以旋轉手臂，當指針到達綠色區域後，再將搖桿向右（或K鍵）輕移，當指針到達右邊儀表綠色部份後，再度將搖桿向左側移動，此時飛盤即可受力向前飛出。

(5)螢幕最上方的長方型小窗是用以顯示飛盤擲出後飛行的高度及距離，目的在協助您接住飛盤。

(6)要接到飛盤必須使其接觸到您的手。注意您的手僅在跑步中或飛撲時才會向前伸出。

(7)如您站立不動；飛盤由您頭頂飛越時，可將搖桿向上移（或按I鍵）將手向上伸出攔截飛盤，此項動作屬於高難度技巧。

(8)跑步中可壓下發射按鈕（或按白蘋果鍵）以擦身去接住飛盤，此項動作可在飛盤貼地飛行時使用。

2.評分方式

以投擲及接住飛盤的技巧評定分數，「擲出」是以移動的距離多少及能否接到決定分數多寡，「接住」的評分方式如下：

①向右移動，跑步接住得 150 分。

②向左移動，跑步接住得 250 分。

(3)向右移動，撲身接住得 250 分。

④向左移動，撲身接住得 350 分。

(5)站立不動，伸手向上，接住得 350 分。

3.競賽策略

投擲的準確度及接住飛盤的方式爲決勝負的關鍵，若要獲得最好的分數，則飛盤擲出後應儘量減少移動距離以飛撲方式或站立方式設法去接住飛盤。

◎大會花絮

(一)頒獎典禮：

在每項競賽之後，即進行頒獎儀式，前三名選手可獲頒刻有名字及贊助商標誌的獎盃乙座。

(二)頒發總成績獎盃：

當選手完成了「加州運動會」的六項競賽後，大會將評定總成績前三名並頒給總成績獎盃乙座。每項競賽的累計評分標準如下：

- 單項冠軍得 5 分。
- 單項亞軍得 3 分。
- 單項季軍得 1 分。

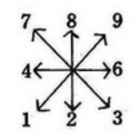
(三)大會紀錄：

如果任一單項競賽破（或平）大會紀錄，本項紀錄及與賽者姓名將自動取代舊有之紀錄保持人，而列入大會紀錄中，您可隨時查看各項比賽的大會紀錄。

IBM版

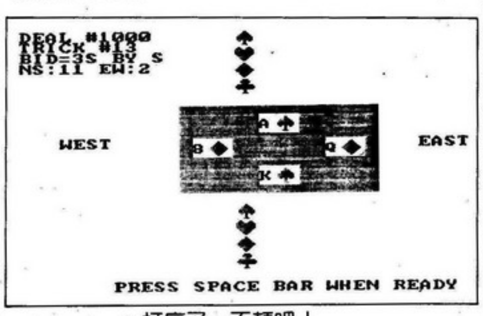
1. 首先以DOS 開機，進入A＞提示之後，將遊戲磁片放入A磁碟機，然後鍵入〃AUTOEXEC〃 [ENTER] ，接著在螢幕上會詢問你使用那種介面卡？若為單色介面的玩家，選擇RGB 模式之後便可進入遊戲。
2. 若您有硬式磁碟機，可使用下述方法：首先進入A＞提示，放入遊戲磁片，鍵入 Install C：按 [ENTER] 便可。完畢之後再 Copy〃Auto exec〃與〃Screen Sl〃兩個檔案，再將遊戲磁片放入A磁碟機中做Key Disk，然後在C＞提示下鍵入〃CD/AUTOEXEC〃再鍵入〃AUTOEXEC〃即可。

控制說明（IBM版）：



加 [SPACE BAR] ＝發射按鈕

（上接 71 頁）



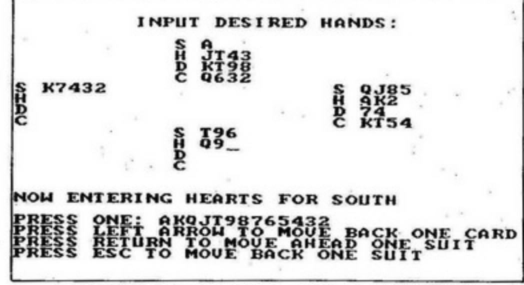
▲打贏了，不賴吧！

13 點以上	賭倍

■對一無王的蓋叫或迫伴

13 點以上好牌組	直接蓋叫
16～18 點平均牌型	賭倍

注意：點力計算依據高倫計點制：Ace 4 點；King 3 點；Queen 2 點；Jack 1 點。



▲由玩家自行分配牌點，愛怎麼發就怎麼發。

◎結語

「橋牌大王」算是電腦橋牌中做得很不錯的軟體，在叫牌的部份設計的十分用心，筆者對橋牌很有興趣，高中三年練的很兇，上大學後也常參加比賽，以一名程式設計師的觀點來看，「橋牌大王」可稱是上乘之作。



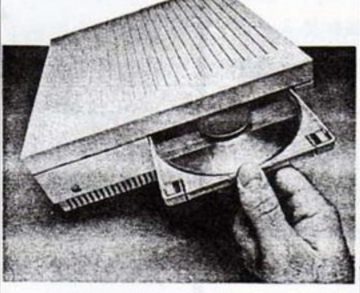
/ 葉堂祺



⊙甘比消費熱線

■ 新式光碟機- CD ROM Drive

在今年三月一日，Apple公司推出了一項新產品——AppleCD SC。它是一種供Macintosh 和Apple Ⅱ使用的唯讀式光碟機，每張光碟片可以儲存 550 Megabyte 的文字、圖案和聲音資料。而AppleCD SC與Apple 的硬式磁碟機同為SCSI 的設備之一，所以你可以將AppleCD SC與SCSI 介面卡連接使用（採用新改良的C ROM ）。喜歡音樂的朋友可以買一個可選擇的CD 唱片晶片座，來演奏標準的C D唱片。 —US$1,200-



愛樂之友的福音—CD ROM。

■ 豐富的字形庫- Multi Scribe GS 及其他產品

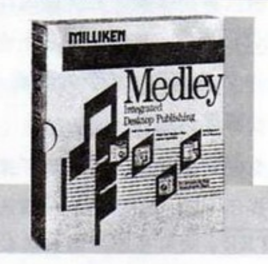
MultiScribe GS 3.0 版有一個複雜的八萬字字彙檢查程式及強大的文書處理和圖案能力，價格與2.0版一樣，都是美金 99.95 元。如果你有 2.0 版MultiScribe，那麼升級為 3.0 版只要美金 20 元 。StyleWare 同時也推出一個字形資料庫供MultiScribe GS使用，該字形庫提供了九十種新的字形來支援，其價格為美金 39.95 元。

--MULTISCRIBE GS--
Styleware, 5250
Gulfton, Suite 2E,
Houston, TX 77081
(713)668-1360

■ 彩色文書新品-Graphic Writer

Data Pak Software 繼功能強大，具有彩色文書處理能力的GraphicWriter 1.0 版之後，推出了使GS 擁有Desktop Publishing 功能的 2.0 版GraphicWriter 。新版的GraphicWriter 具有多重欄位、文字稿與圖案並存、1,100 種字體型式、自其他程式輸入文字稿，使用LaserWriter ，使用無限數目的字形、創造欄位和較大尺寸範圍的字體的多項功能。該軟體定價為美金 149.95 元。

--GRAPHICWRITER--
Datapak Software, 14011
Ventura Blvd. #507,
Sherman Oaks, CA 91423
(818)905-6419



Medley是個類Mac型態的桌上自助排版系統。

■ 三合一的桌上自排系統- Medley

如果您正在找尋為G S而設計的桌上自助出版系統，那麼Milliken Publishing Company 推出的Medley 正是您最佳選擇。因為它是一個Mac型式的桌上自助出版系統，能夠充份發揮G S 硬體強大的功能，在一個程式中便能完成文書處理、文件排版與繪圖等工作。整套



Medley 除了主程式外，還包括有一個八萬字的字典、百科全書磁片，以及一張擁有五百張以上圖片的圖案藝術收集磁片，和一本使用手冊，整套軟體定價為美金 195 元。

--MEDLEY--
Milliken Publishing Company
1100 Research Blvd.
St.Louis,MO 63132-0579
(314)991-4220

■色帶墨水補充機與印表機消音箱

你一定將顏色變淡的色帶丟棄到垃圾桶中吧！從今天起，你不必再花錢買新的色帶，因為色帶墨水補充機（Ribbon Inkers）可以使你的舊色帶在添加墨水之後，重新成為新色帶，反覆使用。本產品因應不同印表機，又分為：適用於 ImageWriter 的 Inker 為美金 49 元，適用 Epson 系列的 Inker 為美金 52.95 元。

如果你覺得印表的噪音令你無法忍受，那麼你可以購買印表機消音箱（Printer Silencer）來消除 90%的噪音。該箱尺寸為 17.5″ × 13″ × 5.5″，適用於 80 行印表機使用。

--RIBBON INKER & PRINTER SILENCER--
Bede Industries,Inc.
8327 Clinton Road,Cleveland
OH 44144

■GS防塵套

--Apple IIGS Dust Cover:
US$10--
Programs Plus
75 Research Drive
Stratford,Conn,06497
--Monitor,CPU/Keyboard,Mouse:US$20.95--
--Monitor,CPU/Keyboard,Mouse,External Drive:
US$23.95--
--Monitor,CPU/Keyboard,Mouse,Printer:US$29.15--
--Monitor,CPU/Keyboard,Mouse,Printer,External
Drive:US$31.95--
Computer Cover Co.
P.O.BOX 3080
Laguna Hills,CA 92654
--IIGS Computer,Monitor,
Keyboard:US$14--
--Imagewriter II:US$6--
--5.25" Disk:US$7--
--3.5" Disk:US$7--
CDA Computer Sales
One CDA Plaza
Caliton,NJ 07830



色帶墨水補充機。

印表機消音箱。

■可使用PC硬碟的介面卡

Apple 公司的 20MB 硬式磁碟機售價高達台幣五萬多，實在令消費者大感吃不消。也許你會問，要是 Apple 不用 SCSI 的硬碟，那豈不可以用市售的低價位 P C 用硬碟來代替？沒錯！事實上，目前已經有可讓 Apple 使用 PC 硬碟的介面卡產生。

該卡可以裝置 ProDOS、DOS3.3 CP/M和USCD Pascal等作業系統，每一種作業系統都能夠直接啓動，同時使用者還可以在作業系統間作切換選擇。該卡可以裝置於 1

～7號擴充槽二，而使用低價位的PC硬碟時，最多可用到64 Megabytes。該產品名稱爲ST506 Hard Drive Interface Card，整套連卡、軟體，使用手册和排線組。

--HARD DRIVE INTERFACE CARD--
Perlin Electronics
7394 Calle Real,
Goleta,CA 93117

■PC Transporter RAM的最新價格

Apple	IBM	Price
384K	256K	US$489
512K	384K	US$529
640K	512K	US$569
768K	640K	US$609

⊙甘比新口味櫥窗

在ⅡGS上，商業用文書處理程式也有不少，像Graphic Writer、Writer Choices Elite、Word Perfect、Apple Works V2.0和MultiScribe GS等，其功能之差異互有長短，視個人喜好而選定其一使用。今天爲各位介紹由StyleWare,Inc推出的MultiScribe GS V3.0；該公司號稱其3.0版乃是在衆多GS的文書處理程式中，最好、最强的文書處理程式。至於事實如何，且看以下十點該公司的宣傳論點，您再下定論吧！

(1)它是最快速、最强大的WYSIWYG(What you see is what you get)。本產品標榜在螢幕上所看到的東西，就是你將獲得的成果。在印出的過程中，不需要操作一些令人心煩的控制碼，也不會有意外的格式化問題發生。

(2)它是特別爲GS而設計的程式，可以隨著GS的成長而成長，與新的GS軟體和加强後的硬體配合使用。

(3)它是很容易學習與使用的軟體。因爲它依據Apple介面指引(Apple Interface Guidelines)，使用了相同的黏貼編輯方式(Cut-and-paste Editing)，這使得它比老式文書處理程式更易於學習。

(4)它的成品是在所有的文書處理程式中最好的。它使用一個獨特的印表驅動程式(Print Driver)，使Image Writer印出的成品，比任何其他文書處理程式所印出的成品要更精緻，與雷射印表機的品質相當接近。

(5)它有立即處理的八萬字Merriam-Webster／Proximity拼字檢查和字典功能。立即處理拼字檢查功能，能夠檢查文件中拼錯的字彙，並且提示你可能的正確拼法供你參考。此外字典還能運用四萬個基本字彙，產生四十七萬個同義字。

(6)它可以直接讀取AppleWorks的檔案，附加上圖形、漂亮式樣的字型和LaserWriter字體，同時還可以利用它的拼字檢查功能，使AppleWorks的檔案文件內容更完美。

(7)它可以與所有的GS繪圖軟體配合使用，如Top Draw、Paint-Works Gold、Deluxe Paint Ⅱ和816 Paint，其他的程式無法像它這樣提供了所有不同的圖案格式。

(8)它比其他任何的文書處理程式，提供了更多的繪圖功能。它能夠直接畫直線、四方形、中空或實心的橢圓形、圓形和長方形；也能將圖形置於文字的前面或後面，使用彩色的造形讓字體以反白的方式表現，放置方塊註明文字於圖案的四周，使用線條定出尺寸和邊框的範圍。



Multiscribe GS 標榜使用者可輕易的駕馭文字！



(9)它有完整的鍵盤指令。像游標移動、捲動視窗、文字編輯和刪除文字等，都可以不依靠Mouse直接由鍵盤控制。

(10)它給予你最大的活力使你振奮起來，因為Nibble和inCider雜誌都有撰文稱讚過MultScribe GS，是值得你信賴的！

⊙甘比的小秘密

對於大部份只有一台磁碟機的使用者而言，RAM Disk是一項極為重要的輔助功能。但是設定RAM Disk，又需要將電源關掉，然後再打開電源，GS才會承認你所設定的RAM Disk大小；但設定成RAM Disk後，又會使記憶體空間變小。如此看來，處理RAM Disk似乎是一件很煩的事。沒關係，筆者告訴你一個如何隨心所欲運用RAM Disk的技巧。

首先將Max的RAM值調成儘可能的最大值，再將Min的RAM值調成零。如此一來，不論何時你都會有RAM Disk可用，而且不用RAM Disk時，系統的RAM並不會被侵佔到；倘若要用到RAM Disk，你還可以不斷地放入資料，最大能將整張RAM Card都當做RAM Disk使用。


原文手册封面。

此外你一定會想到，接上家中的大電視機充當螢幕用，享受一下12吋以上大螢幕的視覺享受。但是從前在Apple Ⅱ上所用的RF變頻器，因為GS主機板並沒有影像輸出插座，所以你必需借助錄影機的RF變頻器。首先將影像連結線接至錄放影機的Video in的插孔，然後打開電源和VCR，再將頻道轉至平常看錄影帶的頻道即可。

⊙甘比的軟硬體宴饗

自本期起，筆者將分五個段落詳細介紹Apple ⅡGS System Disk V 1.0的操作方法，以供讀者參考。

Apple ⅡGS System Disk是ⅡGS的3吋半磁碟機附贈的系統磁碟片，這個系統磁碟片大致可分為四個功能：(1)Program Launcher，(2)Desk Top，(3)System Utilities，(4)Apple Talk Utilities。

Part1：The Program Launcher。

Part 1 The Program Launcher

§The Program Launcher

這是一種Mouse的基本應用程式，可以顯示出磁片上有那些程式，並且可以很簡單的去啓動執行它們。啓動Apple ⅡGS System Disk後，首先會見到這個程式。

• 啓動一個應用程式———

想要執行一個應用程式，只要將指標移到程式的名稱上，按一下Mouse的按鈕（Button），這時你會聽到「滴答」一聲（這個動作就叫做"Clicking"），選定後，該程式的名稱即以反白來表示。移動指標Open的功能上，按下Mouse的按鈕，便可執行該程式；同時你也可以在想要執行的程式名稱上按鈕兩次（Double — Clicking）來代替Open的功能，一樣可執行該程式。

如果沒有發現你想要執行的程式，請按下捲動指示棒（Scroll Bar）上的箭頭，就可以看到在磁片上的其他檔案。若檔案很多，此法就太慢、太費時了，比較快速的方法是將指標置於捲動指示棒中間的空白處，然後按住Mouse的按鈕不放，這時就會有一個長方形虛線框出現，可以移動它來快速找尋檔案。

• 打開一個次目錄（Subdirec-



tory）———

如果執行的程式是一個次目錄（Subdirectory）檔，你將會看到在這個次目錄中的所有檔案，你可以選擇在這個次目錄中的一個應用程式或另一個次目錄檔來執行。想要退回先前的目錄（Previous Directory）時，在Close的功能上按下Mouse的按鈕即可。注意！如果檔案名稱或功能（Command）是以不明顯的"Dimmed Names"方式顯示，這表示你不能選擇使用他們。

• 讀取其他磁碟片目錄———

當你想要執行的應用程式（Application）在其他磁片上，或是想看其他磁碟片的目錄，可以選擇Disk這項功能來讀入新的磁片目錄。當你選擇Disk後，Program Launcher首先會檢查放在工作中磁碟機內的磁片，是否相同，假使不是它會繼續找尋下一個與電腦連接的磁碟機，找到後會顯示磁碟片的目錄，如果仍然沒找到，Program Launcher，會讀入目前在磁碟機中的磁片的目錄。

• 離開系統———

如果你不想執行任何程式，可以選擇Quit這項功能來離開Program Launcher。選擇Quit後，螢幕上會出現三個選擇項目，你可以用↑鍵和↓鍵來選擇，ESC 鍵取消命令；RETURN 鍵執行命令。

1. Re-boot the Machine
2. Execute the"START" Program
3. Enter Pathname of Next Program

第一項是重新啓動ⅡGS的磁碟機；第二項是在磁片中找尋啓動（Start）程式，並且去啓動它；第三項是輸入要執行程式的路徑名稱（Pathname）。

§ Launcher 的鍵盤指令———

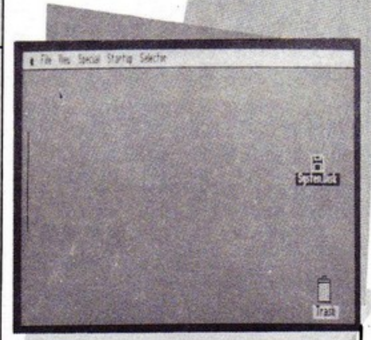
你也可以用下面的鍵盤指令來代替Mouse 操縱Launcher。

鍵盤指令	相當於Mouse的動作
TAB	在Disk功能上按一下
RETURN	在OPen功能上按一下
ESC	在Close功能上按一下
↑,↓鍵	在捲動指示的箭頭上按一下
(蘋果)和·鍵	在Quit功能上按一下
任何字母鍵	選擇以輸入字母爲開頭的檔案爲執行檔，但並沒執行的命令。

Part 2 The Desk Top

§ The DeskTop

這是一個管理磁片上資料的程式。它是藉由Mouse 移動那些代表磁碟片、檔案、次目錄檔和其他資料的圖案畫像（Icons—pictures），完成整理資料的工作。你可以使用DeskTop了解在磁片上有何資料，並且可在兩個應用程式間做啓動和轉換的工作。DeskTop主要是設計在ProDOS的磁片和檔案上工作，但是你也可以用來備份整張DOS 3.3或PASCAL磁碟片，並且可以用它來啓動任何Apple Ⅱ 應用程式而不用考慮它的作業系統。



Program Launcher的畫面。

在Program Launcher中選擇執行"DESKTOP·SYS16"幾秒鐘後，就可以看到DeskTop的畫面。它之所以被稱爲"DeskTop"是因爲它就像你辦公室中的書桌，你可以在這桌面上對文件和文件夾（Folders）做設計、整理。

§使用Mouse操作DeskTop的方法

• 選擇方法——

如果想要拷貝或刪除幾個檔案，可以一次選擇所有的圖像（Icon），方法如下：將指標放於這群圖像外邊的一個角落，按下Mouse的按鈕，斜向拖曳到這群圖像的另外一角。當你做拖曳（Drag）這個動作時，會看到有一個長方形的虛線框出現，放開Mouse的按鈕後，所有在這個長方形虛線框中的圖像都會以反白方式顯現。如要移動這群圖像到DeskTop的任何位置，只要指到其中之一用圖像，整體便會一起移動，並且一直停留於被選擇的狀態，直到你按下其他按鈕才會解除。另外一個方法是選擇第一個圖像後，以後要加入的檔案，只要按住白蘋果鍵（Apple Key），再按下你要選擇的圖像即可。

• 拖曳動作（Dragging）——

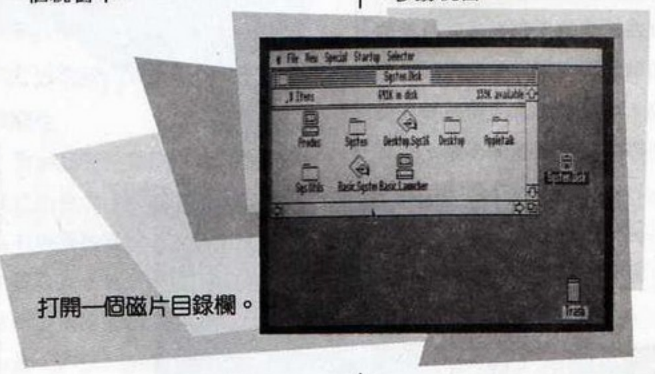
想要移動一個圖像到另外一個位置，只要指著它，按住按鈕不放，並且移動到你想要移動的新位置，這就叫做「拖曳」。在移動時是移動這個圖像的外框，當你放開按鈕後，這個圖像立刻跳到現在的新位置上。

• 拉下目錄（Menu）——

目錄在DeskTop上是看不到的，但是他們的標題（Titles）總是留在螢幕頂端上的橫向目錄棒（Menu Bar）中。指到標題、按住按鈕，就可以拉下目錄選擇功能；並且它會一直停留，直到你放開按鈕為止。當你拉下目錄時，有些功能可能是不明顯的，因為他們不是處在適用的特別時刻，所以目前不能使用。

• 選擇目錄功能——

拉下目錄後，拖曳指標，直到想要執行的功能以反白方式顯現，然後放開按鈕即可。在選擇一個圖像後，你必須要確定想在目錄中取得什麼功能來執行。舉例來說，你先選擇磁碟片圖像，然後在檔案目錄中選擇開啓（Open）的功能，以了解在磁片中有些什麼資料，當你這麼做時，磁碟片的目錄會顯示在一個視窗中。



打開一個磁片目錄欄。

• 用視窗來工作——

視窗的內容會改變，但是他們都可使用這些同樣功能的工具：一個橫向標題（Title Bar）；一個關閉視窗盒（Close Box）；一個尺寸盒（Size Box）；兩個捲動指示棒，你也可以使用這些工具來改變視窗內的資料，像是改變視窗大小、移動視窗、關閉視窗和指定工作視窗等等。舉例來說，當你打開系統磁碟片，你會看到其目錄在視窗中，左上角的長方形框中，又有許多代表文件，應用程式等的圖像，而這個長方形框框就是視窗了。

• 改變視窗的大小——

一個視窗對目錄來講可能會太大或太小，而且有時候也會被在DeskTop上的其他視窗所隱藏，所以必須改變視窗的大小。想要放大縮小視窗，只要將指標指到尺寸盒上，按住按鈕、移動老鼠，即可向左上縮小或向右下放大了。

• 移動視窗——

如果你有幾個視窗同時打開，並且要同時看一個以上的視窗內容，你可能需要重新排列它們在DeskTop上的位置，方法為指到視窗頂端橫向標題的任何一點，並按住

• 指定工作視窗——

在DeskTop上，你可以將好幾個視窗同時打開，但是一次只能在一個視窗中工作。如果要知道視窗是否在工作中，只要看它的橫向標題是否有橫紋；要指定一個工作視窗，只要按下視窗上的任何地方即可指定了。

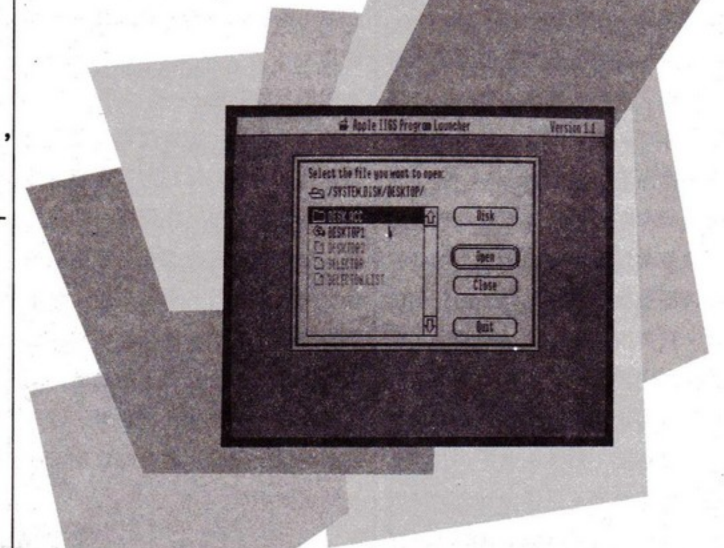
• 改變視窗的視線範圍——

有時候視窗只能展現一部份資料，，當視窗右邊和底部的捲動指示棒會以灰色顯示連接在捲動盒（Scroll Box）中。當你移動捲動盒時，不同的部份會顯現在視窗範圍中。

在視窗右邊的垂直捲動指示（Vertical Scroll Bar）代表目錄內圖像的總長度；水平捲動指示（Horizontal Scroll Bar）在視窗的底部，代表目錄內圖像的總寬度。如果一次只想移動一點點，可以按下方向箭或按住捲動指示棒的灰色區域來移動。

• 關閉視窗——

想要關閉視窗，只要按住在視窗左上角的關閉視窗盒（Close Box），同時你也可以從檔案目錄（File Menu）中，選擇關閉的功能來達到同樣的效果。





在Desk Top中拉下一個目錄。

⊙甘比健診中心

葉堂祺先生：

我有幾個問題向您請教：

1. ⅡGS在Monitor中的Register M、Q、L不知有何意義？在Sybex的Programming the 65816並未提到這些Register。
2. flag m、x、e 個別的功能爲何？
3. 本人的ⅡGS生產號碼爲E714458主機是在台北購買，不知Apple



提供的ＩＣ更新是否也在高雄進行（但高雄的Apple Dealer 並不代理ⅡGS）。

高雄　史守正

史讀者你好：

ＧＳ的Monitor中旗標與暫存器的功用如下：

A——Accumulator
B——Data Bank Register
D——Direct Register
e——Emulation Bit
K——Program Bank Register
M——Machine State
m——Memory Width Bit
P——Processor Status Register
Q——Quagmire State
X——X Register

台灣地區的０１版ＲＯＭ早在４月中就已經到了，但ＶＧＳ晶片則仍然未到，福斯的做法是要等VGC到了之後，再由各代理商通知客戶換晶片，所以原則上高雄的代理商是不會更換晶片，你可以與你的代理商接洽。

葉先生您好：

在讀過一些ＧＳ的報導之後，有一個疑問：據說ＧＳ可經由記憶擴充槽充至８ＭＢ，但市面上有記憶卡的容量是８ＭＢ的嗎？若有的話，可在何處購得？煩請告之。

無名的讀者

無名氏讀者你好：

目前可以擴充到８ＭＢ的ＲＡＭ Card 共有兩種：一爲ＰlusRAM GS8，它是採用1024 × 1尺寸的晶片；另一爲Octo RAM，它則採用１M的ＳＩMM尺寸晶片，至於這兩張卡你可以與該卡的出品公司洽詢。

一、Plus RAM GS8
Cirtech（U.K）Ltd.
Currie Road Industrial Estate
Galashiels，Selkirkshire
TD1 2BP Scotland

二、Octo RAM
MDI cleas, Inc.
1163 Triton Drive
Foster City, CA 94404

葉先生：

看到您在「精訊電腦」上寫的「甘比的世界」介紹ＡＰⅡＧＳ，心裏有無限的喜悅。個人是ＡＰⅡ的忠實戰友，也藉著Apple學習了許多關於電腦的常識。因爲我只是高中生，所以無法對其內部作深入的研究，只是學學如何使用電腦及各種語言，但這已使我對Apple平易近人的風格深具好感。及至現在，Apple 似乎已在市面上絕跡了，個人感到十分可惜。

還好，功能强大的ＡＰⅡＧＳ出現了，再經由您的介紹，相信能引起許多人的興趣。在此有幾點問題想請教您，也許其中有些問題在上兩期雜誌中已經刊登過，因爲我是零購者，所以請您爲我再說一遍。

(1)爲什麼您的專欄叫「甘比的世界」，而社團叫做「甘比世界聯誼會」？
(2)「甘比世界聯誼會」入會辦法爲何？有些什麼活動？
(3)ＡＰⅡＧＳ全套售價爲何？請分項敍述：(i)主機 (ii)ＲＧＢ螢幕 (iii) 3.5吋磁碟機 (iv) 5 ¼吋磁碟機 (vi)記憶體擴充卡（擴充到共１ＭＢ，包括原有的256Ｋ）。
(4)ＡＰⅡ的各種介面卡在市面上也已絕跡，ＡＰⅡＧＳ的經銷商有售嗎？價格多少？例如Ｚ-80卡，RS-232卡，DRIVE卡，…等。
(5)ＡＰⅡＧＳ可接的週邊頗多，您在19期雜誌說有：Digitizer，Plotter，… 等，這些輸出的週邊跟現有的IBM PC使用的相同嗎？或是跟原有的ＡＰⅡ相同？或是自成一家？在台灣買得到嗎？
(6)又看到您說可接Co-processor，是那一個Processor？以上問題頗多，請您不吝賜教是幸！

中和　甘錫安



甘讀者你好：

ＧＳ再還沒有正式命名為Apple ⅡＧＳ推出之前，有過Ⅱx、Cort-land 、藍波、金門大橋、火鳳凰、甘比和百吉等名稱，而其中的甘比是工程部門為ＧＳ所做的一個布娃娃的名字，在那時ＧＳ也並非被稱為ＧＳ，各部門都有自己對她的稱呼，而工程部門的工程師們，可算是ＧＳ的「親生父母」，所以用甘比來代稱ＧＳ應該是最恰當不過了，同時也讓ＧＳ更人性化，而有個中文名字也顯得本土化些，拓展起來可能較順利。至於用世界聯誼會這幾個字，則是希望有一天能與國際間的ＧＳ俱樂部互相交流，故用「世界」二字來自我期許放眼世界的胸襟。

至於那些介面卡，代理商並沒有賣，不過你可以藉由本刊之跳蚤市場買到你要的介面卡。

基本上週邊設備只要有適當的介面卡都可以驅動，像印表機、硬式磁碟機等。但是將來廠商為ＧＳ所設計的週邊設備，可能都是透過ＡＤＢ埠來串連，故除非有介面卡，否則無法使用目前ＩＢＭ　ＰＣ的週邊設備。

目前的共同處理器（Co-processor ）只有PC Transporter 完成，此外也可以插入Z-80 卡，速度調成1 MHz ，即可執行CP／M。



／林元明

幻想空間

■NEC-Avenue出版
■七月下旬發行





這是一個大家都知道非常有名的遊戲，將由NEC アベニュ於今年七月下旬推出PC Engine 版。

「幻想空間」是SEGA 公司於1986 年所推出的大型投幣式業務用之射擊遊戲，目前爲止SEGA MKⅡ，任天堂和MSX家用個人電腦已經移植完成。PC Engine 版將會比上述機種所移植的畫面，更忠實於業務版，在每一關的大怪物出現時，背景畫面亦不會消失 。NEC アベニュ甚至表示將會做到二層畫面，如果成眞這將是 PC Engine 軟體的重大突破。



大 蜜 蜂

■NEC-Avenue出版
■九月下旬發行

Galaga '88 這個遊戲為Namcot 公司在1981 推出大蜜蜂後，於 1988 年再度推出的新風格射擊遊戲。遊戲的基本構成與前作Galaga 大同小異，但是遊戲的背景與趣味性却提高了不少，例如：異次元空間的躍進。Galaga '88 一共有四個異次元世界，全部共廿九關，其中亦有送分的關數。喜歡大蜜蜂遊戲的玩家，可千萬不能錯過。



神武傳承

■ビッグ、クラブ出版
■十二月中旬發行

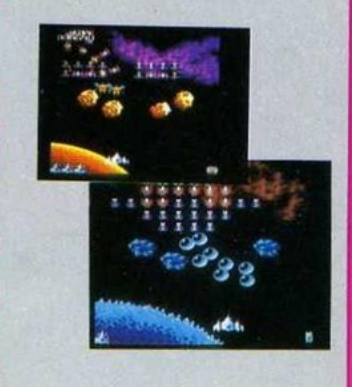
原是在日本個人電腦上非常受歡迎的遊戲，即將由ビッグ・クラブ在今年的十二月中旬推出。PC Engine 版的故事內容與日本個人電腦版相同，但是在遊戲結構上前者爲3 D的動作遊戲。











/ 李培民● 韓鎮遠



到底什麼樣的魅力 急壞了玩家，樂昏了業者 再掀「洛基」熱

□前言

「洛基」（Rocky）是SEGA MARK Ⅲ第二個2M（256K）超大容量的卡匣，也是MARK Ⅲ史上缺貨期間最久的卡匣，從1987年5月推出，至1987年11月都還很難在日本的市面上買到此一卡匣，眞可謂是一卡難求，這種缺貨期間長達半年的紀錄，可能是絕無僅有了。

若說顏面是洋娃娃的生命，那麼「洛基」這個2M的金卡匣，可以說是塑造MARK Ⅲ新生命的代表作。在「洛基」未問世之前，根本不會有人相信八位元家庭遊樂器能夠製作出如此精緻細膩的畫面。插好卡匣，打開電源開關後，首先呈現在「螢幕上的是佔了五個螢幕大的"ROCKY"——五個金光閃爍英文字，接著是一幅洛基經過血戰贏得最後勝利，身披著美國國旗仰天長嘯的標題畫面。光是看這幾張開頭畫面，就令人血脈賁張，連忙按下按鈕，進場打他個人仰馬翻。在沒有任何心理準備的情況下，筆者不但隨著洛基的一舉一動又是笑又是哭（哭喪著臉，打輸了嘛！），也跟著他筋疲力竭，甚至連褲子還濕了一大片呢！（請大家別想歪了，那是因爲汗流浹背的緣故）

「洛基」總共包含了電影「洛基」一至四集的四位主角——洛基、阿波羅、怪頭T先生以及蘇俄鐵拳杜雷哥，才三場拳賽便耗掉了256K的記憶體，當然還另外含三種訓練場地。在每一場拳賽及訓練場上，每一個角色都有十個以上的造型，由此也可想像整個遊戲所模擬的眞實程度有多高！



▲顏色鮮明的標題畫面。

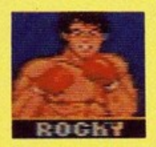


▲拳力的訓練。

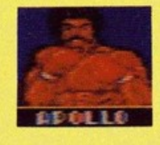


▲洛基的重拳使阿波羅東倒西歪，汗噴滿天！

下面便爲各位玩家解說這個卡匣的遊戲規則：









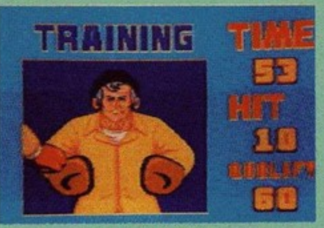
□出拳方式

人　名	出拳方式	拳　重
洛　基	右三小拳後左一重拳	1,800 磅
阿波羅	左三小拳後右一重拳	1,000 磅
T先生	左三小拳後右一重拳	1,400 磅
杜雷哥	每拳皆重拳	2,300 磅

□操作方式

1. 攻擊鈕：②鈕
   攻擊頭：②＋上
   攻擊腹：②＋下
2. 防禦鈕：①鈕
   護　頭：①＋上
   護　胸：①＋下
   蹲　下：①鈕
3. 重拳：若能連續三次攻擊成功，第四拳則爲重拳。
   - 當第四下時，同時按圓盤的上方，則重擊頭部。
   - 當第四下時，同時按圓盤的下方，則重擊腹部。
   - 若兩人很接近時，同時按圓盤的上方，則爲勾拳。





▲反應力的訓練。



▲第三回合結束，洛基得10分，阿波羅得 8 分。

□拳賽規則

1. 每一回合三分鐘。
2. 同一回合內被擊倒三次則出局。
3. 倒數時，十秒內起不來則出局。
4. 鏖戰十五回合後，雙方均沒被判出局，則以贏得的回合數做爲勝負的標準。

□必勝條件

1. 練習一：練習打沙包，60 下及格，80 下以上則能加倍拳力。阿波羅的弱點在頭部，猛擊其頭部或將其逼至繩圈再飽以亂拳。
2. 練習二：練習出拳的速度，每秒



▲杜雷哥每一拳均是必殺拳！



▲阿波羅快起來！



▲速度的訓練。



▲怪頭T先生也是位難纏的對手！

兩下及格，最好可以到七下。T先生外號是怪頭，故强攻其頭部效用不大，以重拳猛擊腹部，才能達到最佳的效果。

3.練習三：練習反應力， 60 下及格，但至少要 82 下以上，否則很難打過蘇俄拳王。

杜雷哥的每一拳均爲重拳而且體力與耐力奇佳無比，所以對付這種可怕的殺手，只能慢慢靠近，同時儘可能避免被杜雷哥擊中，最重要的是千萬別被逼至繩圈，否則……。

□**其他事項**

1. 在被擊倒後倒數計時，可連按①及②鈕拍醒洛基。
2. 體力少不重要，重要的是技巧，只要不被擊倒，贏的機會就很大。
3. 本遊戲允許你有一次接關的機會。

□**小秘密**

1. 你會不會因爲練習而感到手按得很累？現在你只要在訓練的前一段字幕時，同時按下任意方向及①或②鈕，即可跳過練習。
2. 如果你是使用Master System或具有連射搖桿的話，當你被擊倒後，即使再嚴重，三秒內也一定起得來。
3. 在所有的訓練中，可以省略第一、三項，但第二項最重要，只要你每秒能按七下，杜雷哥也不算什麼，因爲第二項是練出拳的速度，每秒能打出七下，那眞是天下無敵了！



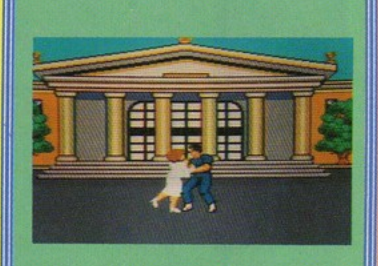
▲蹲下來避過一擊。



▲一記左勾拳。



▲杜雷哥終於倒下了！





▲如電影情節般的結局

/林元明
/林宏仁



超級銀河號——愛因斯坦

故事

宇宙曆公元 6180 年，由於地球人口過剩，紛紛移民於其他星系，但隨即這些星系也已達飽和。因而其中的一支移民隊伍——MX-151便前往遙遠的宇宙另一端開發、探險，歷經多年的努力，終於在宇宙光年界邊際找到了一個和地球相似的里馬魯星球，可是由於大氣層的影響，環境惡劣異常，不易居住。幸好，MX-151這個隊伍中不乏優秀的電腦工程師，於是合力設計出一部能控制星球生態環境的超級大型電腦——D-A51 。隨後MX-151 便在這座星球上居住下來，並建立了里馬魯星球政府。

然而好景不常……有一天D-A51 正在進行一項新實驗——酸素合成新植物，當遺傳因子進行轉換時，突然間，里馬魯星球上發生了大規模地震，導致D-A51 電腦主控程式資料混亂，而造成遺傳因子的DNA 排列產生變化。

由於遺傳因子異常而產生異變的M植物，迅速的寄生在D-A51 的機體內，並且開始主控里馬魯星球的武力系統，同時更發展了超強的防禦基地和攻擊基地，企圖佔領整個里馬魯星球。

里馬魯星球政府發覺事態嚴重，特別委託特務調查局追查原因，調查局奉命接下此任務後，迅速派遣了警官——派瑞斯（曹長）駕駛局裡最新銳的愛因斯坦號戰鬥機，去催毀M植物所控制的D-A51 超級電腦，並徹底消滅M植物，出發吧！愛因斯坦號，里馬魯星球就全看你了。

武器介紹

1號：全方向彈，愛因斯坦號上的基本配備武器，可做八方向的射擊，當級數增强後，可彈開外來的子彈。

2號：波動炮，按鈕不放時爲防護罩，單次按鈕時爲波動炮，威力强大可迅速摧毀要塞，級數愈强，其防護罩或波動炮的範圍也愈大。

3號：雷射，貫穿力特强，級數增强時爲2連發，也是對付要塞之强力武器。

4號：旋轉彈，繞著愛因斯坦號機身的旋轉防護彈，具有防護罩的功能，但性能較差。級數增强時，旋轉彈增加且旋轉直徑加長。

武器的單發射擊　双發射擊　三發射擊

凶險要塞，小心應戰！

5 號：雙追踪彈，爲愛因斯坦號的利器之一，可同時發射二枚圓形的追踪飛彈，能自動追踪目標，級數增强時可貫穿要塞或目標。

6 號：縱向照準彈，對空對地直向全方域武器，級數增强時，其攻擊面積加大。

7 號：對空火球，位於愛因斯坦號機身的前方，級數增强時會增至2～3 個火球，可消毀前方來襲之怪物。

8 號：橫向雷射，發射後會左右移動，貫穿力超强，級數增加時，雷射長度會增加。

P ：在遊戲進行中射擊某特定機械獸，即可得到此物。收集此物到一定數目後，則可增加愛因斯坦號的子彈射擊速度和其威力，共有 3 種等級，最强可達到 3 連發。

操作方法

操作方法：搖桿的本身即具連射功能，Ⓐ鈕是決定配備武器的單發或連發（功效稍有不同）；Ⓑ鈕是射出愛因斯坦號本身機槍的子彈。

遊戲簡介

雖然這個遊戲的容量只有1Mega，總共也才六關，但你可別小看它，當你正爲自己輕易地闖過前三關而暗自得意時，你將因第四關突來的敵人火力强大而慌了手脚，以致於迅速地慘死在四、五關。因爲四、五、六三關又分爲好幾個小關（基地），只有沈著的應戰才能度過那一波又一波不要命的「機海」戰術。以下就是六關的名稱：

1. TAKE　OFF　ALESTE
2. DEEP　FOREST
3. GREAT　RIVER
4. MU-PLANT（即異變的M植物）
5. INVATED
6. IN-D-A5 1（即 D-A5 1之內部）

遊戲心得

雖然筆者拿到「超級銀河號一愛因斯坦」的時間不長，但憑著ASCII　TURBO 這個利器和本身不弱的功力，一口氣也到了第六關的第二小關，原本可輕易過關（火力全滿），但由於一時的疏忽而全軍覆沒，憤而連Continue 也不用，便把電源關掉。雖是如此，筆者相信至此也看到了本遊戲的大致風



貌了，故將心得提出和大家分享：

在一～三關時，由於難度並不高，因此除了先將愛因斯坦號本身的機槍子彈威力增至最强外，其餘配備的武器可視個人喜好任意選擇。但四～六關，由於敵方火力强大漫天彈影，除了要打還要躲，一不小心就……，因此，你可以考慮選擇1號，因爲它可幫助愛因斯坦號彈開重重的子彈並趁機消滅敵人，如此一來，你就不必擔心又要打又要躲了，而後安心地過關斬將。若是在三～四關不小心撞死了，可以再找機會將1號武器增强至第三級。

在面對打不死的機械獸時，千萬別衝動想硬幹，儘量繞圈子轉（此法也可用在二～三關時隱時現的大型機械獸），再餵它幾顆子彈，就可送它上西天，由於此Game是個純粹的射擊遊戲，採用以上的方法再加上Continue 這個功能，應該可以順利過關，如果還嫌不夠詳細，可逕自向精訊公司徐政棠先生請教，因爲M植物和D－A51遇到了他，就像雞蛋碰到了石頭不堪一擊啊！如果在請教了這位名人後，還是無法打敗D－A51，那我也……。



聆聽完謝幕曲後，回到標題頁再進入Continue狀態。便會出現第0關的特殊景象！




攻毀最終要塞，直搗M植物本體。

後記

這是到目前爲止，在SEGA上可號稱「最刺激」的射擊遊戲。其製作相當出色，看了以上的介紹後，相信各位玩家必定覺得似曾相識。不錯，這正是任天堂的「銀河號」製作小組在1988年首次爲SEGA Master System改寫的空戰射擊遊戲，遊戲畫面相當出色，而且其FM音源音效是目前SEGA遊戲中唯一能夠媲美「夢幻之星」的上乘之

超級敵艦中途攔截！





武器射擊曲道一覽表

編號	武器
1	全方向彈
2	波動炮
3	雷射
4	旋轉彈
5	双追踪彈
6	縱向照準彈
7	對空火球
8	橫向火球





英雄凱旋，隊友擁簇歡呼！



作，其B.G.M（背景音樂）之震撼力，讓你完全融入遊戲之中，久久不能忘懷，因此喜歡「銀河號」的玩家，必定也會喜歡「超級銀河號」。

最後在此告訴讀者二個小秘密：

1.本遊戲雖然只有六關，但要玩完至少也得一小時以上，當你全部過關時，千萬不要就此打住，稍等待一會，尚有隱藏的第0關，切記，千萬不可關機否則……。

2.八種配備的武器中只有1號武器沒有時間限制，其他武器都有時間限制（長短不一），因此以1號特殊的功能配上無限制時間，只要吃滿三個並「小心應戰」，「保證」摧毀最終基地D-51，不過最好能擁有一隻TURBO的搖桿，否則手會酸死。

/徐政棠・蔡承澔

夢幻之星地形圖總錄

當從上天空城之塔1F的A點直上五樓，有一位自詡為天下第一的命相家，他會問下列四個問題：

命：我是天下第一的命相家，你相信嗎？

答：是。

命：你是在找一些物品嗎？

答：是。

命：那麼，對於我所的每一句話你都相信嗎？

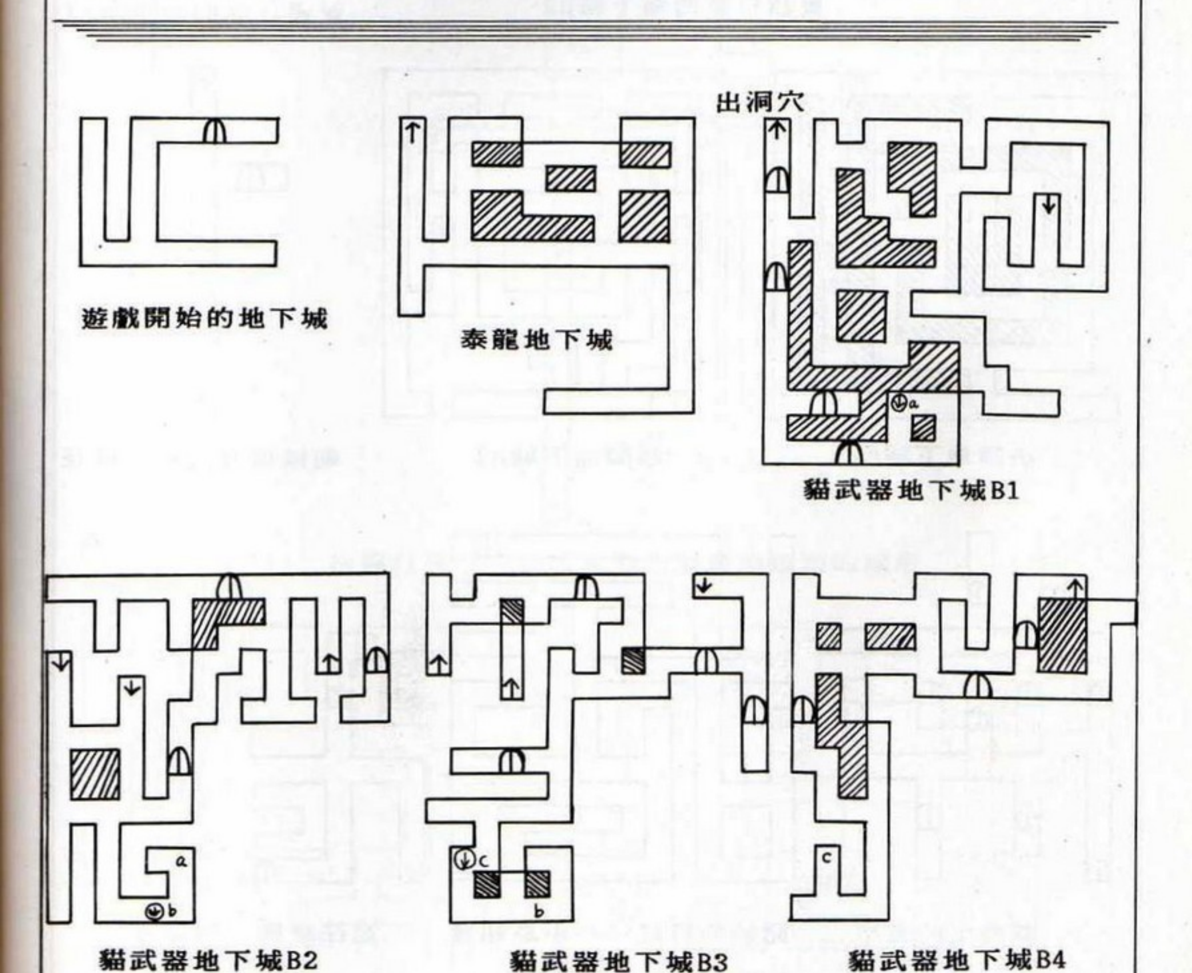
答：不相信。

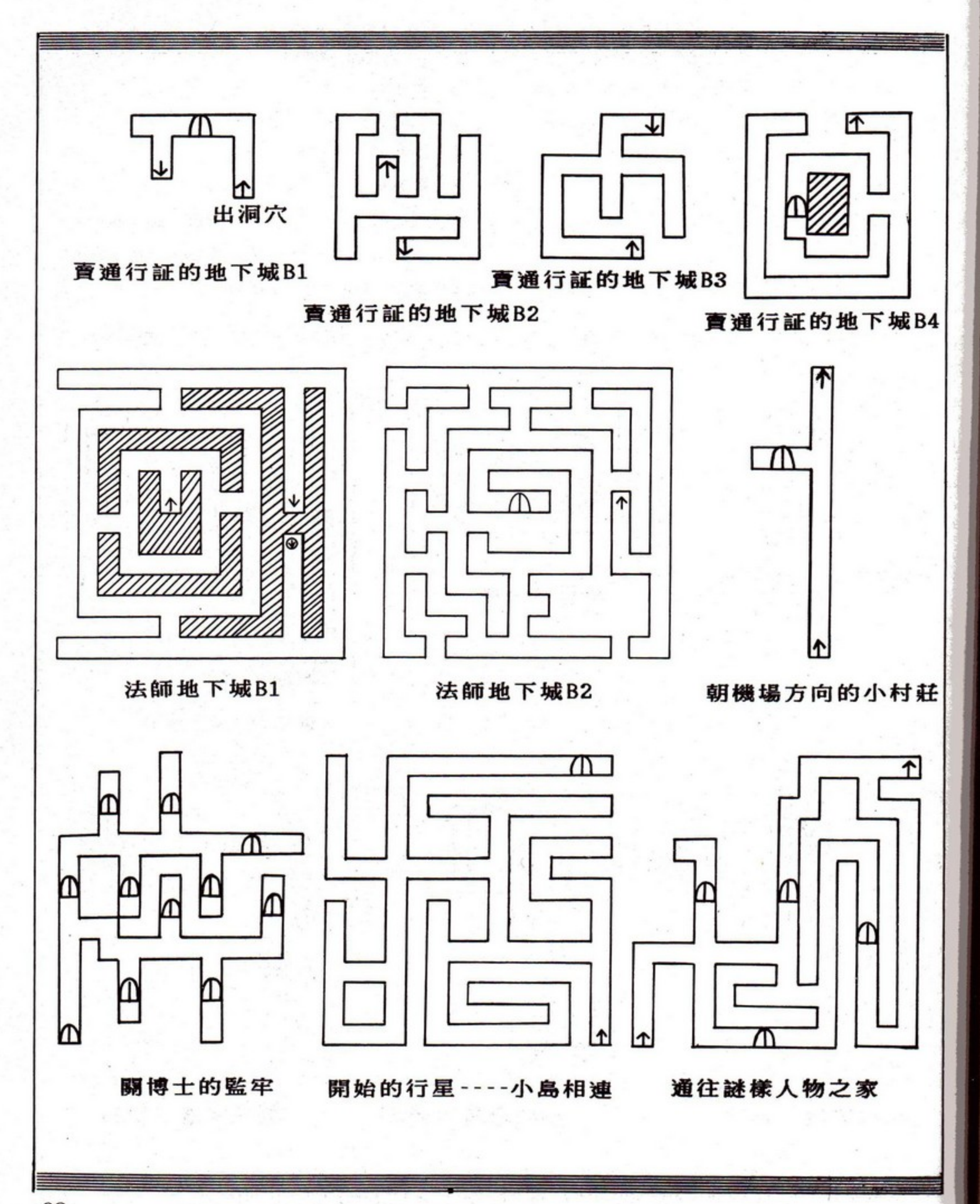
命：少惹我。

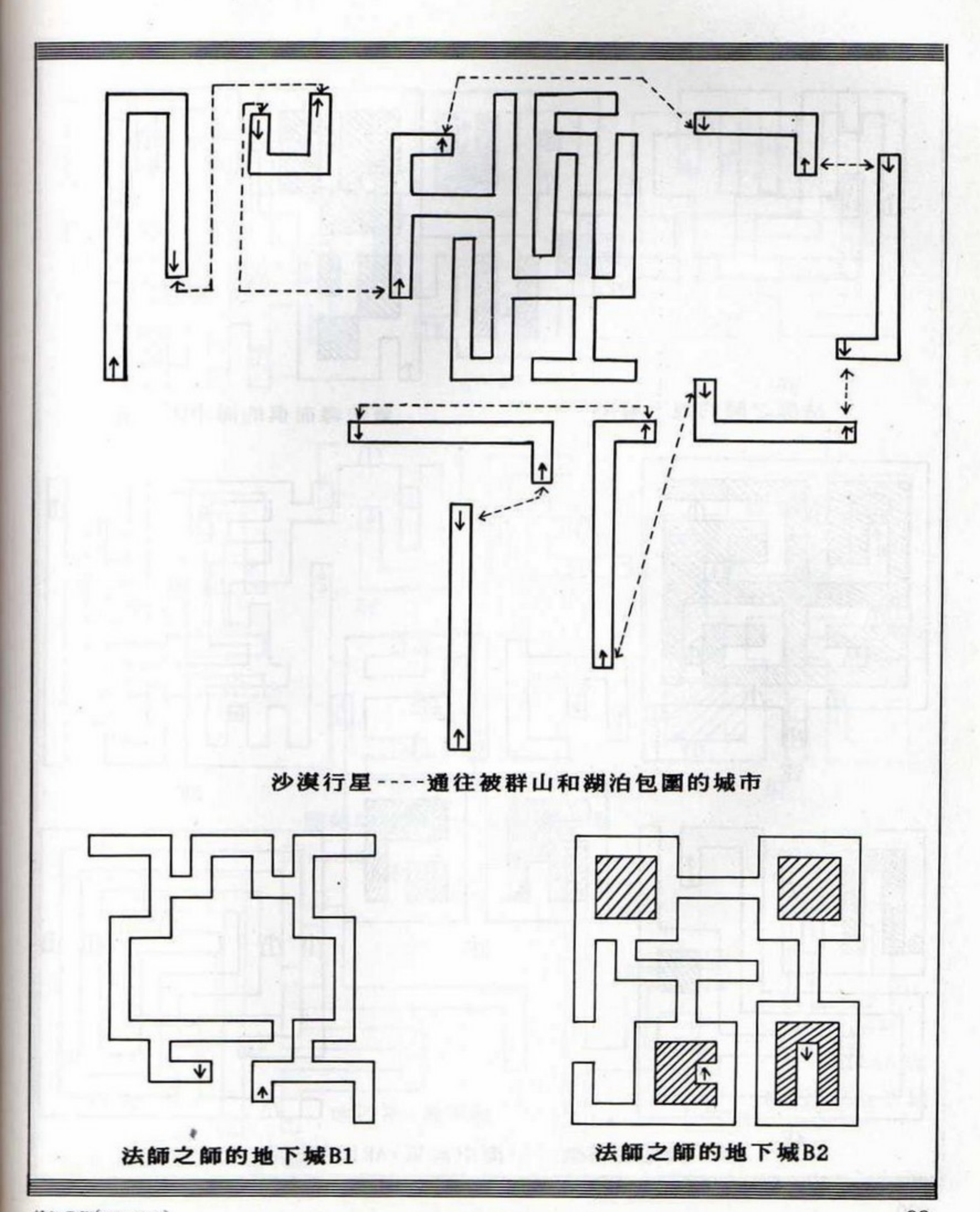
答：不敢！

命：那麼我就送你一顆水晶球。

拿到水晶球後，去找天空城中拿照妖鏡的頭目。他生平最怕水晶球，所以攻擊力會減少一半，只要兩三個輪回，便能夠輕易的擊敗他。

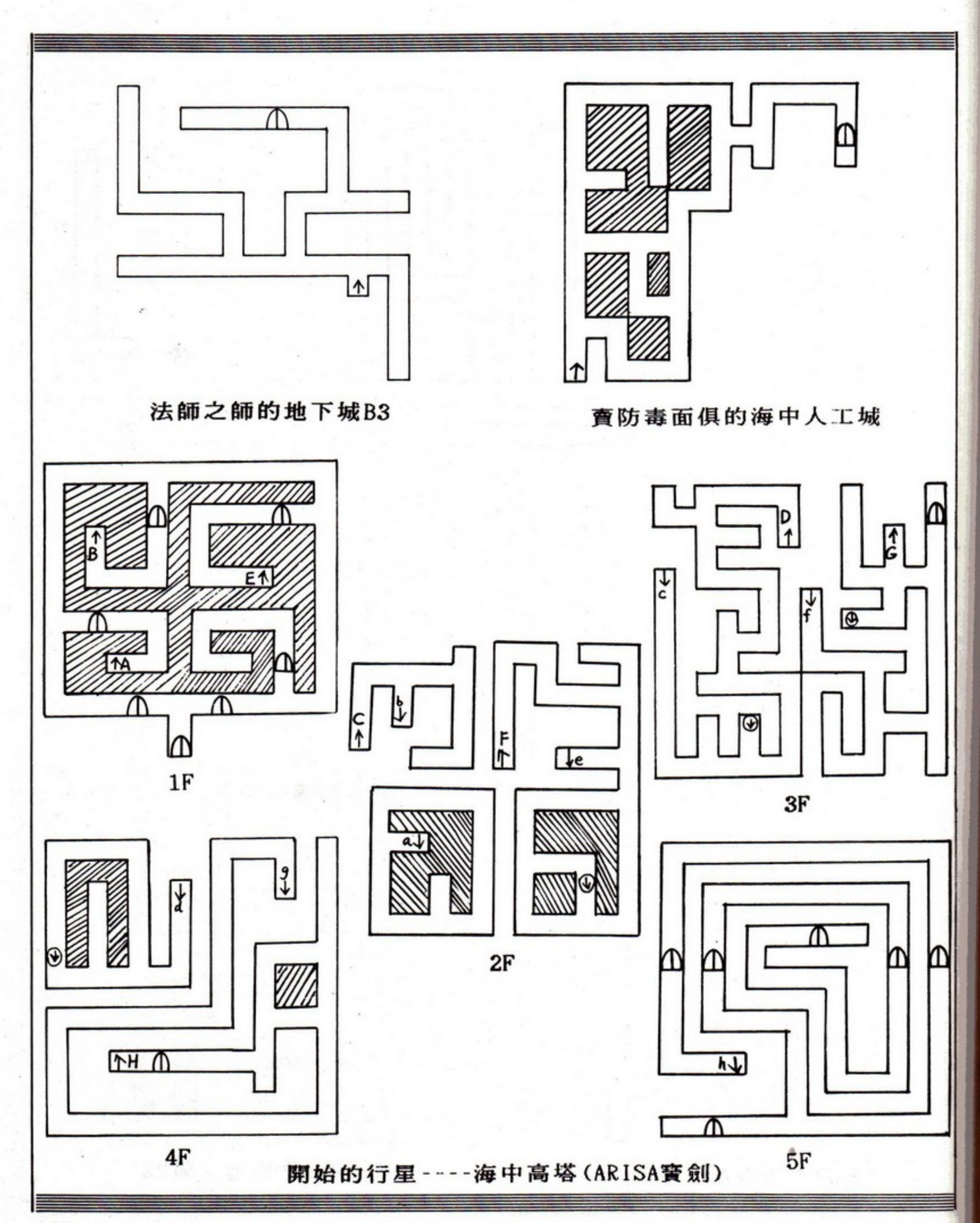



出洞穴
賣通行証的地下城B1
賣通行証的地下城B2
賣通行証的地下城B3
賣通行証的地下城B4
法師地下城B1
法師地下城B2
朝機場方向的小村莊
關博士的監牢
開始的行星----小島相連
通往謎樣人物之家

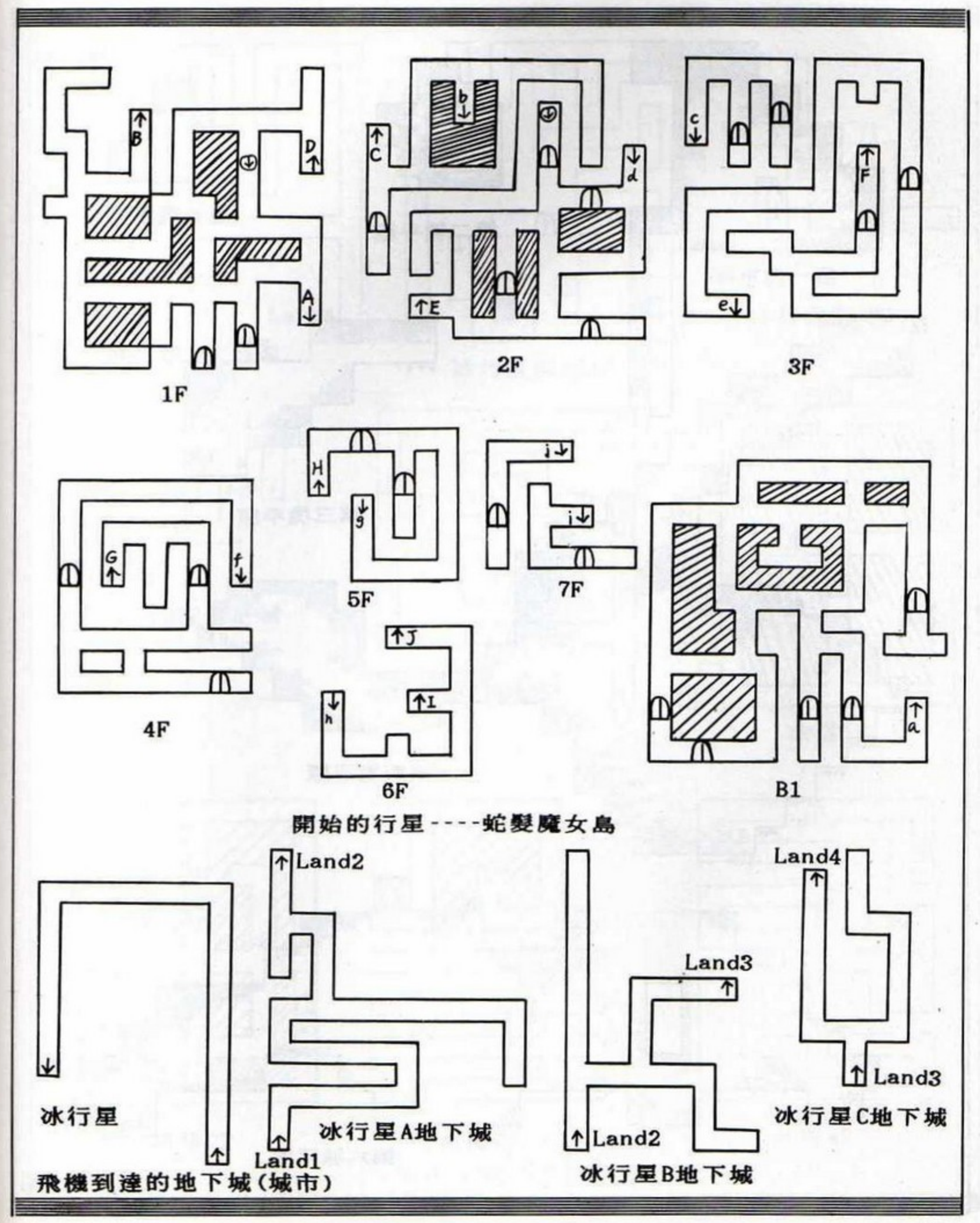

沙漠行星----通往被群山和湖泊包圍的城市

法師之師的地下城B1

法師之師的地下城B2

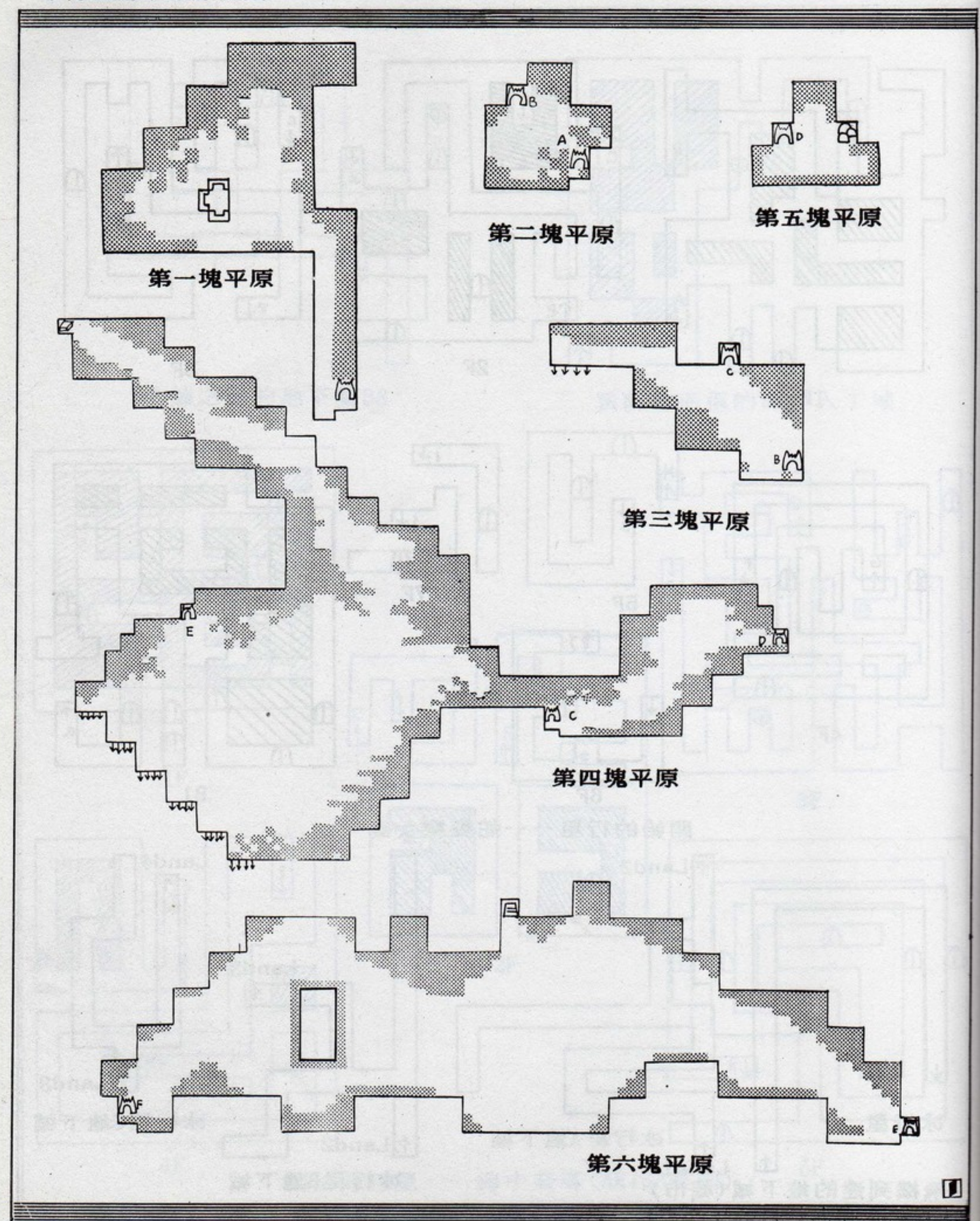


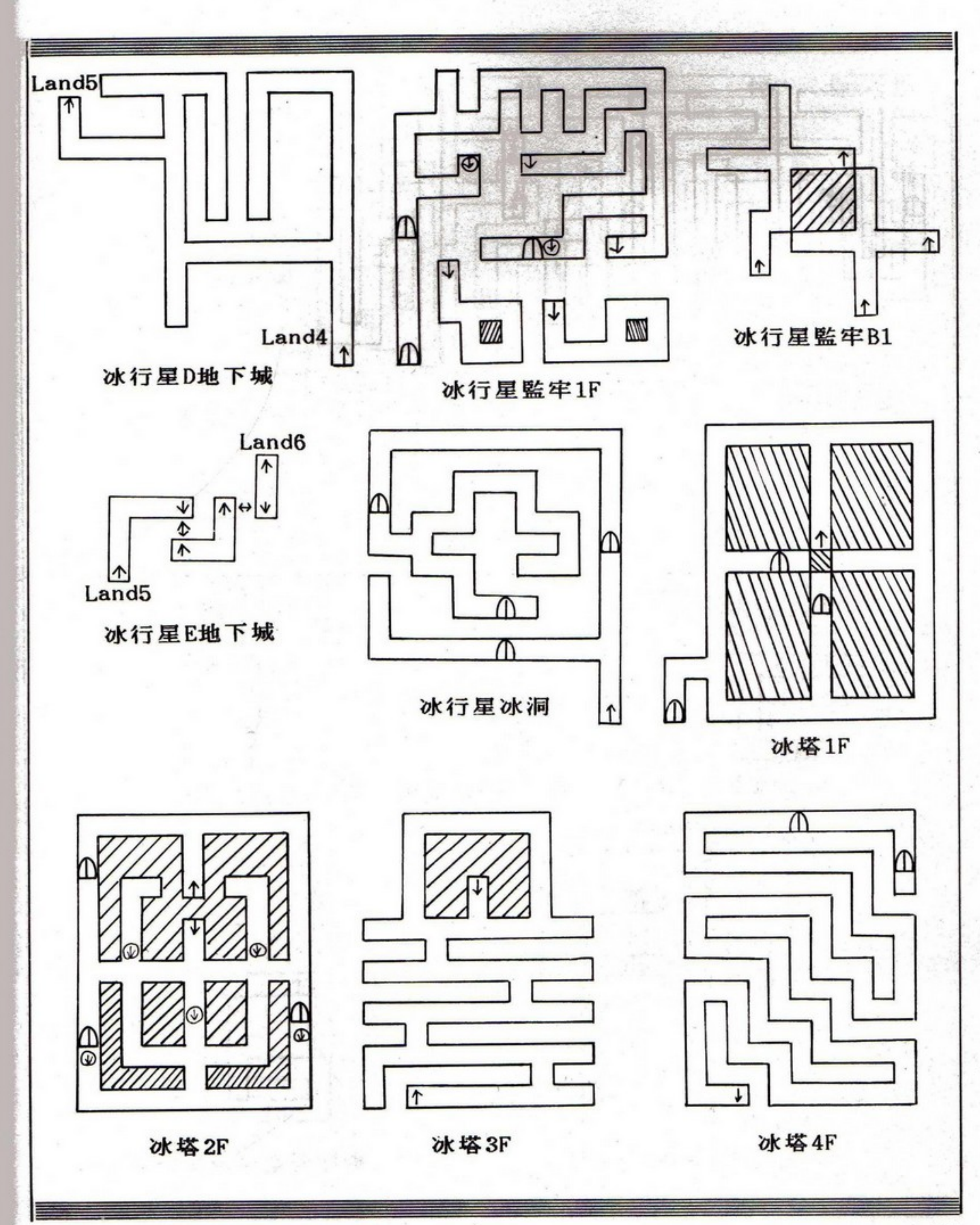
法師之師的地下城B3
賣防毒面俱的海中人工城
B
E
A
1F
C
b
F
e
a
2F
D
c
f
G
3F
g
d
H
4F
h
5F
開始的行星----海中高塔(ARISA寶劍)

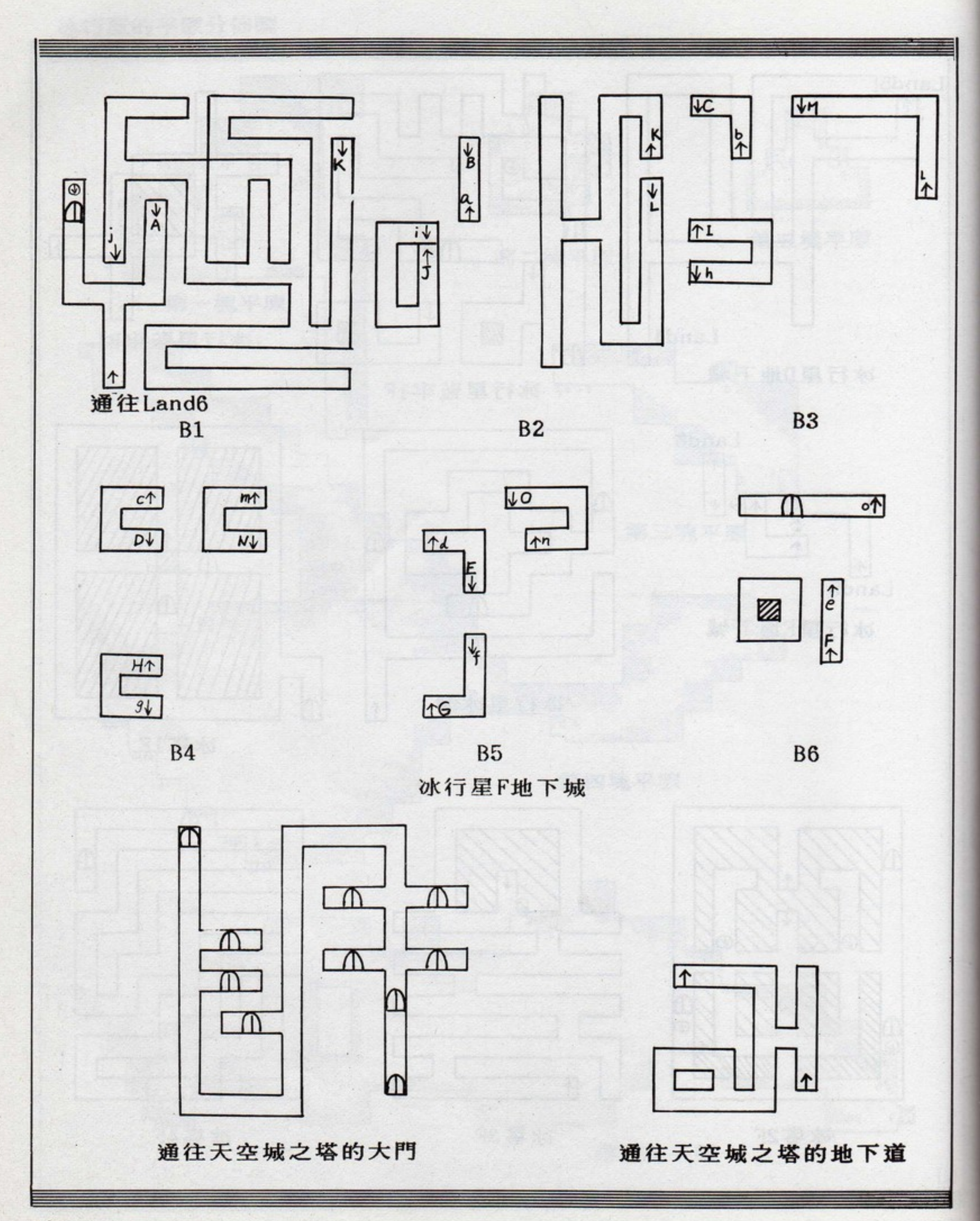


B
D
C
b
d
c
F
A
E
e
1F
2F
3F
H
j
g
i
G
f
5F
7F
J
I
h
a
4F
6F
B1
開始的行星----蛇髮魔女島
Land2
Land4
Land3
Land3
冰行星
冰行星A地下城
Land1
Land2
冰行星C地下城
飛機到達的地下城(城市)
冰行星B地下城

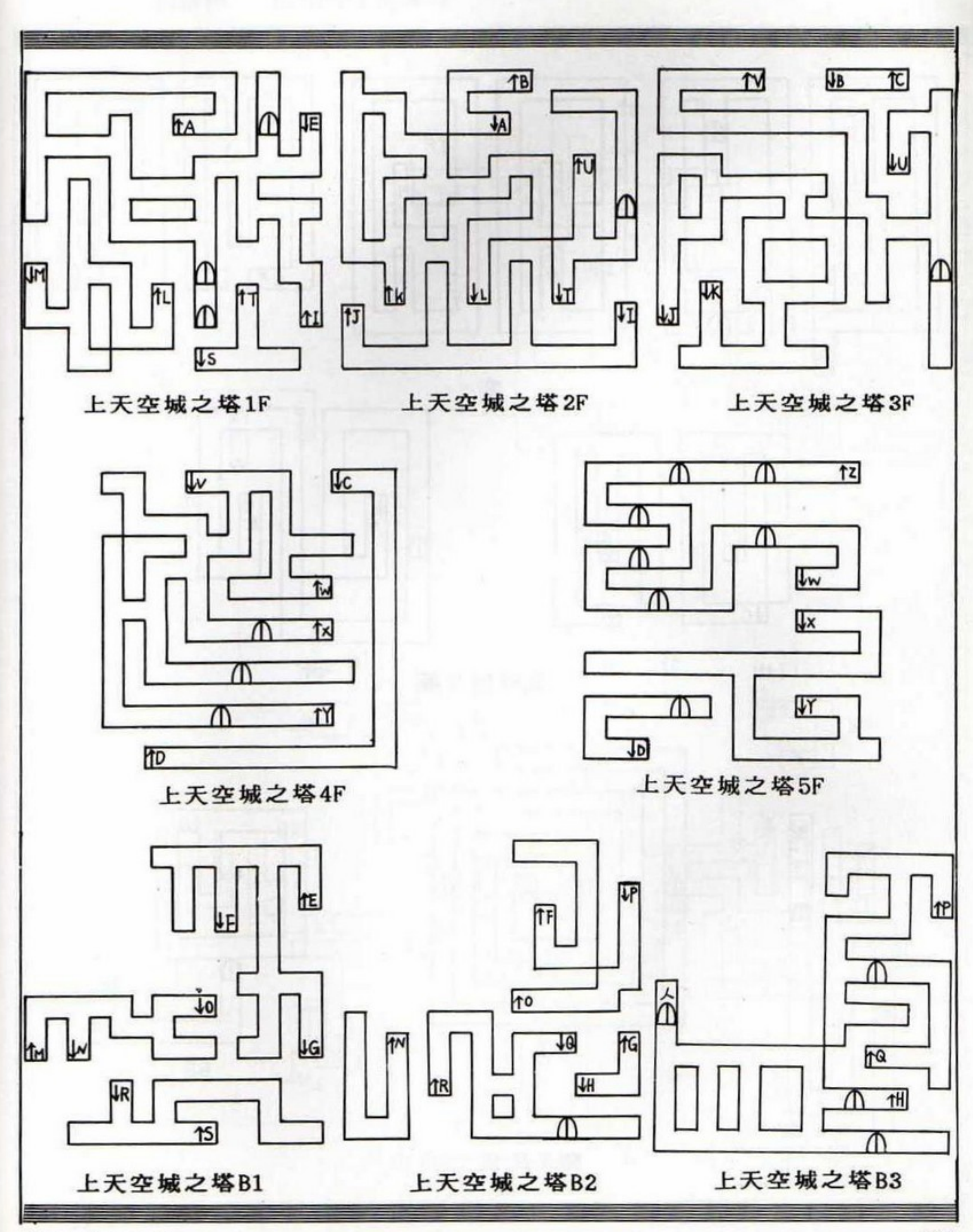
冰行星的平原分佈圖

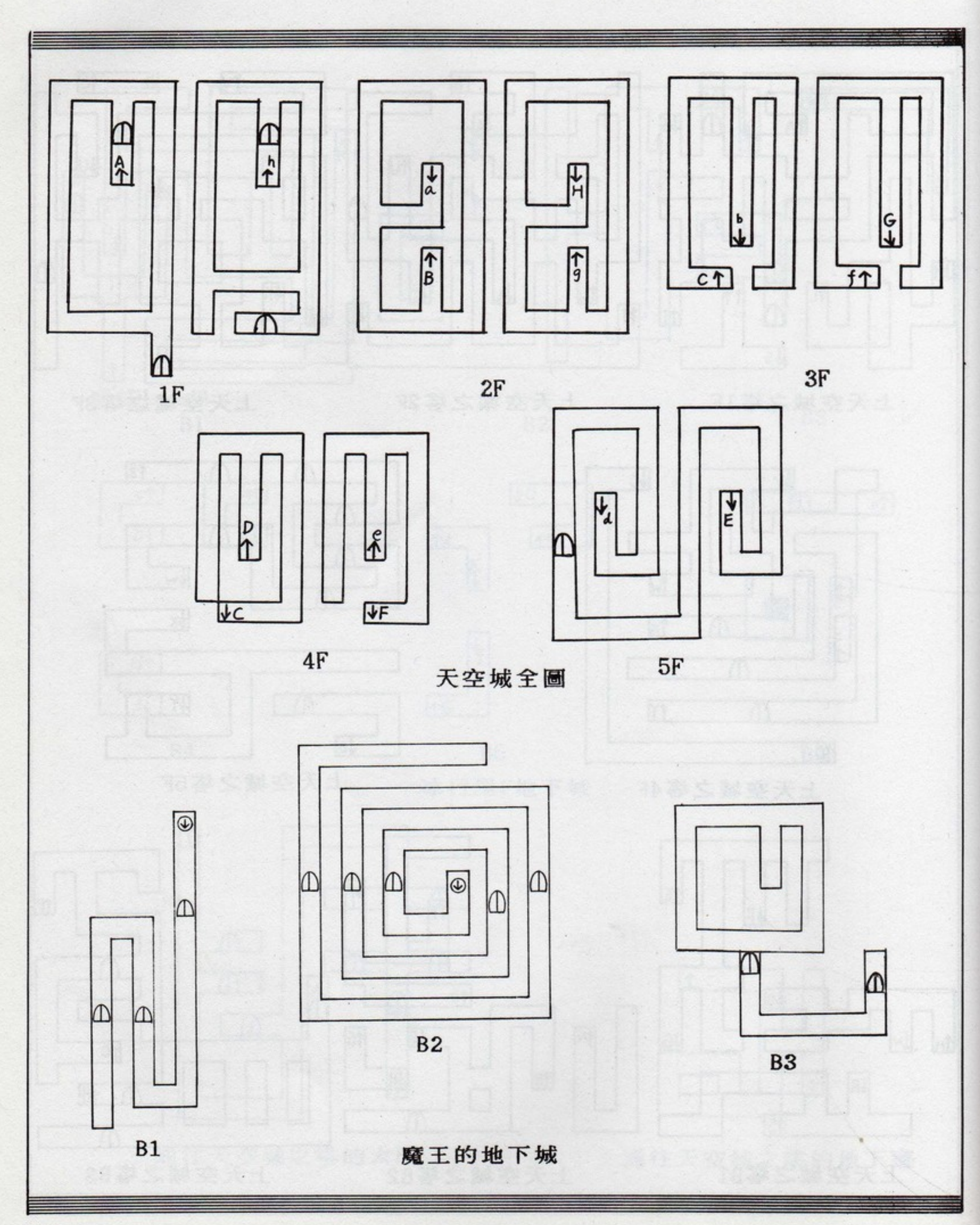



Land5
Land4
冰行星D地下城
冰行星監牢1F
冰行星監牢B1
Land6
Land5
冰行星E地下城
冰行星冰洞
冰塔1F
冰塔2F
冰塔3F
冰塔4F



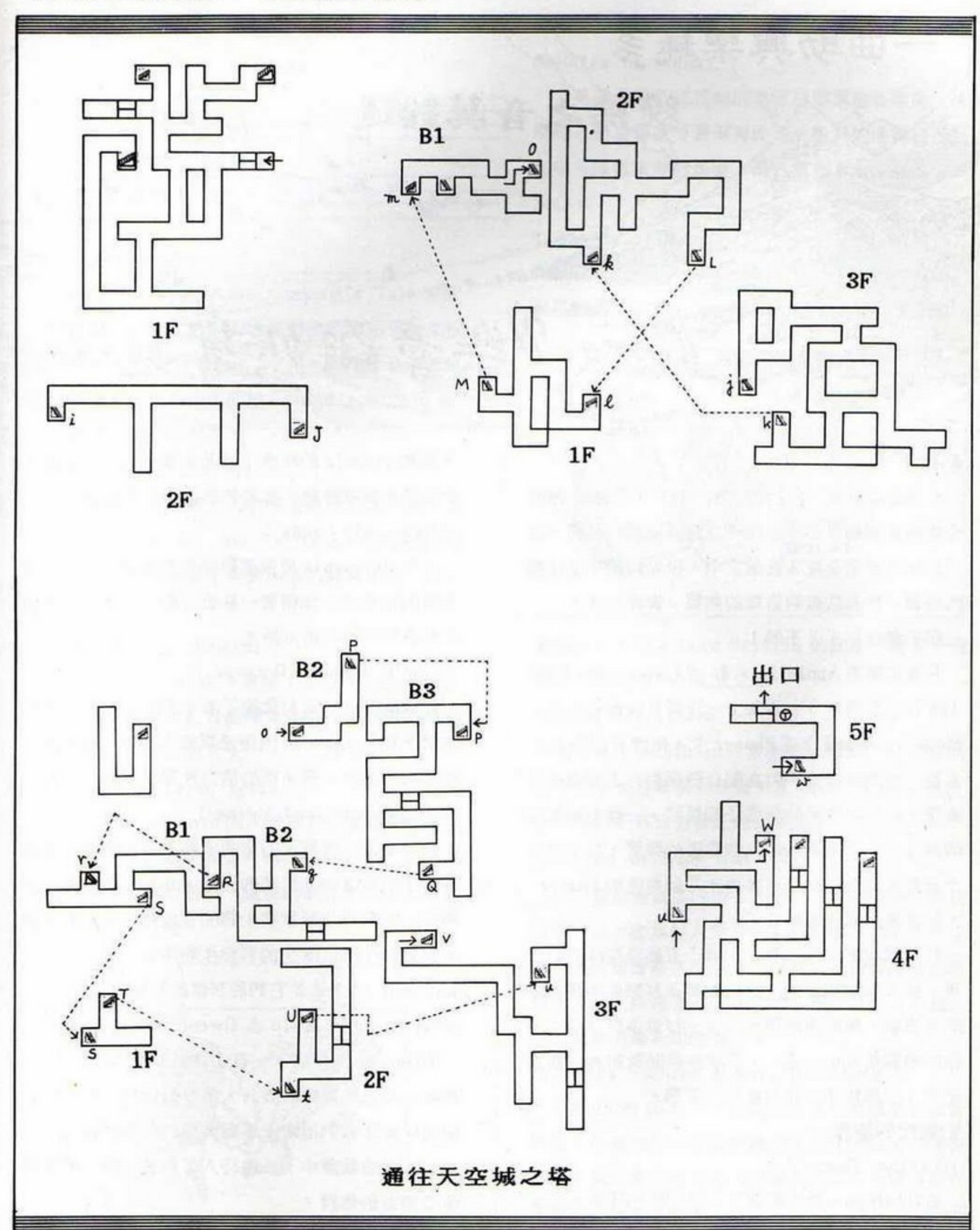
通往Land6
B1
B2
B3
B4
B5
B6
冰行星F地下城
通往天空城之塔的大門
通往天空城之塔的地下道


↑A
↓E
↑B
↓A
↑U
↑V
↓B
↑C
↓U
↓M
↑L
↑T
↑I
↓S
↑K
↓L
↓T
↑J
↓I
↓J
↓K
上天空城之塔1F
上天空城之塔2F
上天空城之塔3F
↓V
↓C
↑W
↑X
↑Y
↑D
↑Z
↓W
↓X
↓Y
↓D
上天空城之塔4F
上天空城之塔5F
↑E
↓F
↓P
↑F
↓O
↑M
↓W
↓G
↑O
↑N
↑R
↓Q
↑G
↓H
↓R
↑S
人
↑P
↑Q
↑H
上天空城之塔B1
上天空城之塔B2
上天空城之塔B3



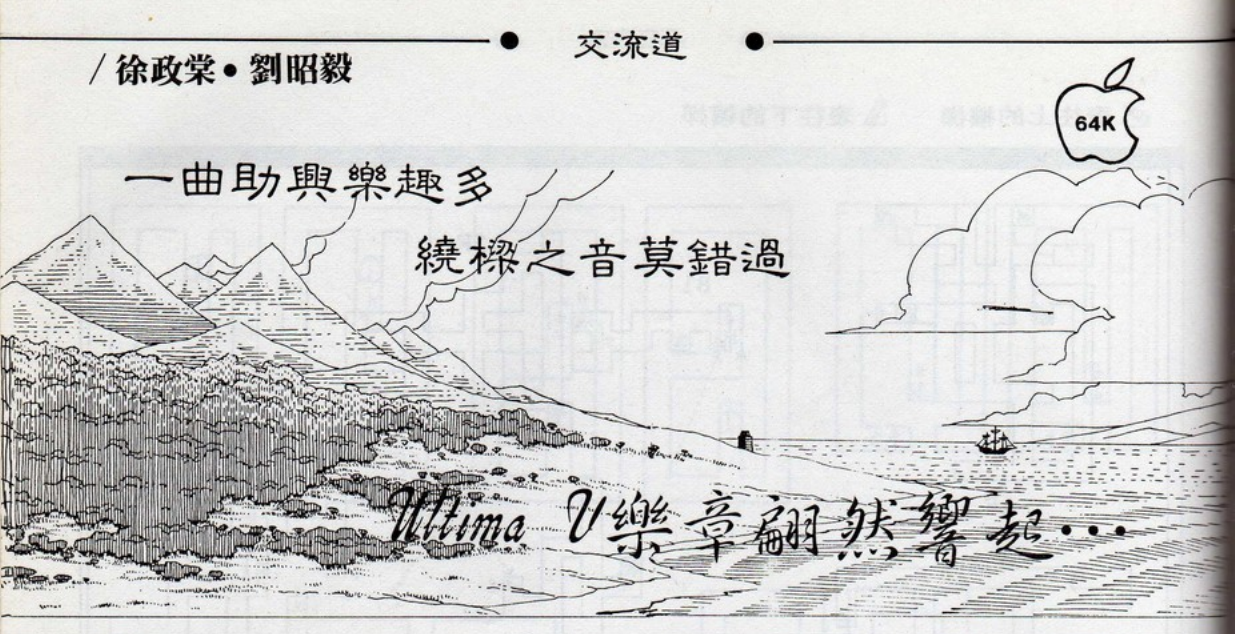
A
h
a
B
H
g
b
C
G
f
1F
2F
3F
D
C
e
F
d
E
4F
5F
天空城全圖
B1
B2
B3
魔王的地下城

表往上的樓梯　表往下的樓梯



通往天空城之塔

/徐政棠‧劉昭毅



◐楔子

一個畫面精緻、內容豐富的RPG ，若是能夠配合悠揚動聽的音樂，不但可以提高遊戲的品質，也可以使玩家完全投入遊戲之中。但是由於早期硬體的限制，故無法做到這樣的效果，實在可惜。

但「創世紀Ⅴ」不同！

只要你擁有Apple Ⅱe、Ⅱc或Laser 128（需有128 K記憶容量），再加上一片常見的魔音卡（Mocking Board ）或Phaser卡，你就可以聽到十五首一流的樂曲！不但在配合遊戲進行上有卓越的表現，就算以欣賞的角度仔細傾聽，一樣有極深刻的感受。魔音卡可發出六個聲道的聲音，效果就已十分驚人，更何況是可發出十二個聲道的Phaser，音響效果更可想而知了。

為了讓玩家大致了解一下這十五條音樂的良好效果，敝人和劉昭毅先生特別根據這些樂曲的演奏地點及名稱，概略地說明其內容，以供各位參考。若你的機器是Apple Ⅱ+ ，那請你參閱說明書「創世紀頌」一節精訊公司有額外的服務。

◐響起的旋律

⑴Ultima Theme：

雄壯的序曲。當你經過了一段時間的休憩，二度收到Britannia的呼喚；或是在激烈的戰鬥之後，此曲將會再度響起，燃起你為眞理奮戰的決心。

⑵Britannia Lands：

一首Britannia流浪漢經常彈奏的樂曲。但是在優美的旋律之中卻帶著一絲淒涼與哀傷，彷彿在向你傾訴黑暗時代的苦難。

⑶Cap'n Johne's Horpipe：

輕快的樂曲，充分代表了水手們即將出航的歡欣之情。在Britannia四周遼濶的水域中，這首樂曲能為疲勞的水手帶來新的活力和喜悅。
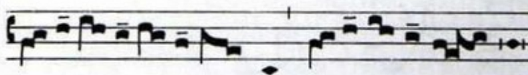
⑷Engagement and Melee：

一首歌頌英勇戰士的樂曲。雄偉高昂音調猶如在陽光下閃耀著懾人光芒的刀刃，在和邪惡力量的爭戰中，此曲可以激發戰士們的强大鬥志。當然，對生存在Britannia上的邪惡生物而言，Engagement and Melee是它們最畏懼的旋律。

⑸Stones（ by Iolo & Gweno ）：

Iole的成名作品，一首安祥而優美的曲子，人們總是用它來頌揚代表八大美德的神殿，而歌詞之中也吐露了人們追求至善與眞理的心聲。在Britannia上的城鎮中，吟遊詩人常藉著它向人們歌詠著那遠古的傳說。

Stones



⑹Greyson's Tale：

在酒吧中，吟唱詩人總用Greyson's Tale來歌頌那些被人遺忘的勇士，雄渾而淒涼的曲風正如這首歌的主人——Greyson　　。他也曾是一個為眞理而戰的無畏勇士，卻被Lord Black thorn捉走，終生囚禁在牢獄中。

⑺Fanfare for the Virtuous：

在夜幕漸落的時候，人們總是喜歡圍在一起，高聲合唱Fanfare for the Virtuous。在吟唱詩人的伴奏下，讓那充滿了愉快和諧的樂聲洗盡一日的塵埃。

⑻The Missing Monarch：

自從Lord British失蹤後，王城內充滿哀痛與不安，樂師們終日在台前彈奏此曲，在悲傷的樂曲中等待著他們昔日的君王……直到倒下。

⑼Villager's Taran telle：

一首深受Britannid的人們喜愛的舞曲。在工作空閒之餘，人們總是和著吟唱詩人的歌聲，圍繞在廣場的柴火邊翩然起舞，愉快的歌聲和舞姿為人們帶來了歡笑和愉悅。



⑽Halls of Doom：

當勇者的隊伍在黑暗的地下城為眞理征戰時，吟唱詩人總是喜歡哼著這首曲子，詭異的曲調好像是在嘲弄隊伍未知的命運，讓人激起永不放棄的生存決心。

⑾Worlds Below：

Britannia的吟唱詩人為紀念第一個發現地底世界的冒險者而作，雄渾輕快的樂曲有如人們冒險犯



難的決心，當年Lord British的探險隊就是伴隨著此歌展開他們的地底之旅……。

⑿Lord Blackthorn：

偽善者Blackthorn最喜愛的一首歌，深沈的樂曲中帶著幾分霸氣和無奈，在Blackthorn的城堡中，弄臣們終日彈奏此曲以討好Blackthorn。

⒀Dream of Lady Nan：

一首淒涼而哀傷的曲子，沒有人知道這曲子來自何方，也不知為何人所作。在酒吧中，酒醉的勇士常向人誇耀曾在那深山中的堡壘旁，聽到憂傷的歌曲，像是在敍述著一段淒涼的往事，但到目前為止，這首歌仍屬未知的傳說。

⒁Joyoas Reunion & Rule Britannia：

（第14和15首內容相同）沒人知道這兩首歌會出現在什麼時候，但我們確定和Britannia的未來有關，或許是代表至善、眞理和安寧，也或許是代表著無止境的黑暗。

/賴福鑫

銀河飛鷹再出擊——精英武士的呼喚



◐序

「銀河飛鷹」(Elite) 可以說是目前市面上最精良的 3 D 立體動畫遊戲。但是自七五年四月發行至今，兩年多來，可以確定的是還沒有任何一位玩家找到Raxxla星。何以見得?「精訊電腦」從第二期一直到第五期連續四個月重金懸賞找到Raxxla星的精英級武士，可是到目前為止精英武士是多的滿天飛，但就是沒有人找到Raxxla星，當然也包括已飛過八大銀河系一趟的敝人在下我，眞是令人氣結。

而本文的主要目的是提供在下的一些作戰經驗與綫索給諸位精英級玩家們，或許能對你的旅途有所幫助。更期待有任何新發現的精英伙伴們，隨時將你的經驗與探險過程向設在精訊公司的「Dark Wheel 飛鷹總部」發表出來，以期合力殺入Raxxla星，以洩心頭之恨!

◐如何成為精英武士

「銀河飛鷹」的武士階級是根據你在戰鬥中的表現而漸漸提昇的，在作戰中每擊落一架敵機、海盜或隕石等，都會得到一筆大小不等的獎金，而武士的階級是依據獎金的多少來晉升的，也是唯一評定精英級武士的標準。就算經商致富也只能幫你多賺一些錢充實裝備而已。

如果你想靠獎金賺錢和升級，只要一飛離太空站的監視範圍，看到任何太空船就開火猛轟包準沒錯，外太空中百分之九十九點九都是海盜，唯有先發制人才有勝算。就算打到好人，也不影響你的法律地位，放心的打吧!表一中列出所有你會遭遇到的太空船，各項資料極為完備，請自行參考。

遊戲剛開始時，你只是個Harmless 的無害級武士，當你擊落敵機的獎金累積到 100 元時便會晉升一級，成為Mostly Harmless 草包級武士;再獲 150 元獎金則升為Poor 馬虎級武士;接下來再獲得 300 元擊落獎金便升級為Average平標準級武士;再累積獎金達 435 元時便可升級成為Above Average超標準級武士，這時再獲獎金 875 元便可升為Competent 棘手級武士。

若你繼續出擊，當總累積獎金達到 3,700 元時，這時會有一個Right on Commander!(以下簡稱R.O.C)的訊息出現在螢幕下方，此時你進入任何一個太空站就會得到一份電訊，告訴你第一個任務(請參閱本刊第10期「銀河飛鷹任務談」一文)，大意是說要你找到一艘被偸的新式太空船，並且將之擊毀。當你找到它之後，要小心它有四枚飛彈，同時配有功能極強之超級防護罩，普通雷射砲根本奈它莫何，要以强力軍用雷射(Military Laser)連續命中六十次(不連續命中的話次數還要更多)才能將之擊毀。擊毀後會得到一筆 5,000 元的超鉅額獎金，並且立即升級為Dangerous 危險級武士。若你無法完成這項任務，你會永遠停留在棘手人物這一級而無法升級。

升為Dangerous 危險級武士，再得到三個R.O.C 訊息後(平均擊落敵機獎金金額達 3,700 元左右，才會得到一個R.O.C 訊息)，進入任何一太空站便會接到第四個電訊，要你完成第二個任務。完成後再得五個R.O.C 才能升級為Deadly (致命級武士);而從致命

級再升格到Elite(精英級武士),總共要歷經整整十五個R.O.C才能成爲精英級武士,也就是最高階的銀河飛鷹。(這段歷程眞的有夠累!以最快的攻擊速度每二小時得到一個R.O.C來說,至少也要整整卅個鐘頭才能從致命級升到精英級武士;我想這個程式很有挑戰性)到此爲止,我們才算完成說明書上說的:「要找到Raxxla星,一定要先成爲精英級武士。」。

以上便是成爲精英級武士的唯一途徑,在此特別呼籲諸玩家,千萬不要以修改資料來達到升級的目的,最保險的方法是苦幹實幹的一步一步升級,否則你會失去許多重要的訊息,而且很可能永遠找不到Raxxla星,永遠沒辦法完成這個遊戲,切記!切記!

◐特殊作戰技巧 ——必殺絕招

要想長命百歲;要想成爲精英武士,務必學會必殺絕招,否則你永遠是麵包師傅——升不了級。以下便將本人的秘技——無敵雷射傳授給諸位;由於我們太空船的雷射光束的命中點並不在準星尖(準星是以上左右四條短綫所構成),而是在下準星綫右上方的位置,因此我們必須先用飛彈的雷達來鎖定目標(按T鍵)。

電腦會發生「嘟」的一聲,只要在「嘟」聲響起的那一瞬間,立刻按鈕發射雷射光砲(注意!不是發射飛彈),那麼命中率保證是百分之百,有一回上萬架的敵機(飛彈也不例外)就是被我用這一招轟掉的,而且絕不超過三秒鐘,不信?你可以試試看!若是敵機被你擊中沒爆炸,而逃離雷達鎖定點,此時只要依序迅速按U和T兩鍵,再重新鎖定目標射擊,如此一來,敵機根本無法逃離我們的火力範圍,必死無疑。記得,只要在作戰中常按UT兩鍵,你便是天下無敵的精英武士。

◐一般作戰技巧

(1)我們所駕駛的Cobra MKⅢ 型太空船,其防護罩能量在全滿時,足以抵擋一枚飛彈之攻擊而安然無恙。

(2)一艘Thargoid 族太空母船,頂多載有五艘由母船遙控之無人駕駛子船。不用怕它,只要先擊毀母船,那些子船便成爲失控飄浮狀態,任你宰割了。

(3)Thargoid 族太空母船配備有反能源裝置,昂貴的能源炸彈對它一點效果都沒有,只有用雷射砲才能將它擊毀。

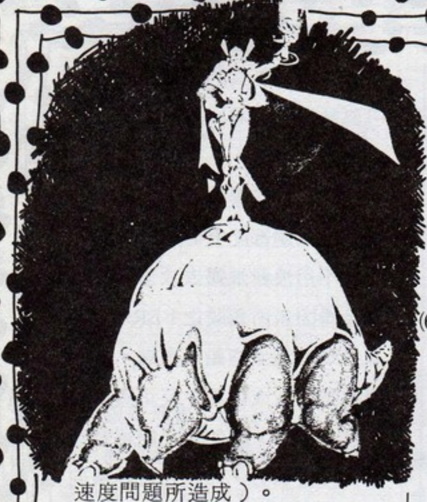
(4)太空船、太空警察及Thargoid族太空母船都配有ECM 裝置,因此不用浪費飛彈去攻擊了。

(5)獎金緝凶者所駕駛之FER-DE-LANCE 型太空船最難纏,他不管你是好人或壞人,反正碰上了就開火射擊。他的拿手絕招是以高速接近對方,然後在近距離向你發射飛彈攻擊,要特別提防這一狠招。

(6)太空中海盜是3～5艘成群出現,而獎金緝凶者是以獨行俠方式出現,很容易分辨的。當他們出現在遠方,還只是個小點未變成立體圖案之前,運用前面提過的必殺絕招將他們解決掉,才是上策。

(7)擊毀兩架敵機之間隔時間勿太短,至少要三秒以上,否則後擊毀之船會沒有獎金可領(這是程式





速度問題所造成）。

◐飛航及貿易經驗

(1)太空船的載貨量是一定的。你若要靠收集太空中飄流的無主貨物爲生，那麼離開太空站之前不能裝滿貨物，這樣才有空間能容納得下太空中收集的貨物。若你在滿載的狀況下再拾取貨物的話，則防護罩會被撞毀。

(2)在空戰後你可以擄獲敵人的救生艇，就跟處理無主貨物的方法一樣，將其當成奴隸賣掉，賺一筆（販賣人口乎？）。

(3)在太空站中賣貨時，不一定要回答Y或N，也可輸入數字以表示你要賣的噸數，並非一定要全賣不可。

(4)自動停泊電腦（Docking Computer）並非百分之百的靈光，若你啓動的時機和位置不對，有時也會將船撞的支離破碎，不可不愼。

(5)當你不愼擦撞太空站或其他太空船而變成逃犯時，要經過七次星際躍進，才可還你淸白。你也可以花 1,000 元買個逃生艙（爲了避免損失，最好不要載貨），以逃生艙飛到另一太空站，便可立即回復自由之身。

(6)如果你的船上載滿了違禁品，要進入另一星球的太空站時，旁邊會出現很多太空船，你很難使用J鍵作短距離躍進，而要飛個廿分鐘或半小時才能到達，太耗時了。而且你不能攻擊身旁的那些太空船，否則會造成「大盜之行也，天下圍攻」的局面，結果是死路一條。所以奉勸諸君，不要貪圖暴利，還是老老實實做生意吧！

◐未解之謎

以下是筆者在旅程中所遇到的一些問題，或許你也遇到過，或許你還不曉得，讓我們一起來探討吧！

(1)在Galaxa 8 第八銀河系的最左下角有一個名爲Oresrati 的星球，筆者試過各種方法都無法進入，會不會……，各位高手們，想想辦法吧！

(2)礦石雷射Mining Laser 的功能爲何？目前其功能和用法都不詳，爲何在技術等級 10 以上的星球才買得到？即使配合燃料轉換器Fuel Scoops 使用亦無法汲取轉換而獲得太空船使用之燃料，原因何在？另外，燃料轉換器並不像說明書上所說，能使太空船在接近太陽時獲得超躍進動力，爲何？請玩家們指點指點吧！

(3)在Galaxa 8 之 Soisqu 或 Oredrier 星球太空站中，以7鍵查閱Laor Laza 星之星系資料時，螢幕會變成一片漆黑並且當機。另外，由Galaxa 5 之Bigere星查看Ceused是以及由Galaxa 6 之Xeesqu 星以7鍵查閱本身之星系資料時，都會出現上述之當機情況，到底原因何在？至於Galaxa 2 的Zaedvera 這個星球更「賊」，當你在太空站按7鍵要查看它本身的星系資料時，不但當機而且還啓動B磁碟機，如果你有磁片在裡面的話，它會將資料都洗掉，有夠狠的！

(4)在Galaxa 7 第七銀河系的Beritere、Leeson、Rigete、Beritere 等星球的星系資料中都出現一些帶有“？”的奇怪文字，這其中是不是隱藏了什麼玄



機，有待更進一步的探討。

◐破解之途

以上所述是個人的一些經驗談，希望能帶給你一些靈感，快拿出塵封已久的磁片再度出擊吧！或許，要到達某一銀河系中某一特定的星球，才會有更進一步的消息或電訊。若是這樣，我們就得飛越八大銀河系，踏遍二千多個星球，才能找到我們想要的答案。或許，會有第三個任務或訊息也說不定，但是何時才會出現呢？也許是在你成為Elite精英級武士後的第20、30或第40個R.O.C.

若是如此，那我們就得深入太空殺它個片甲不留，以便多獲得幾個R.O.C.，不過挺累人的就是了。或許，這個遊戲就是在考驗你的耐性和毅力。這個遊戲是個「無言的結局」，永遠沒完沒了。或許……太多太多的或許。不管如何，英勇的精英武士們，你若有任何新發現，一定要發表出來，這個遊戲光靠一個人是無法結束的，唯一的破解之途便是群策群力、相互支援，大家齊力殺入Raxxla 星，消滅宇宙間的邪惡勢力！

表一：太空船之詳細資料

圖形	名稱	頁數	防護能力	獎金
	無主貨物	P.63	1	0
	WORM型登陸用太空船	P.75	2	0
	FED-DE-LANCE緝凶者型	P.69	8	0
	小隕石		1	0.1
	大隕石	P.62	3	0.5
	ADDER型走私船	P.66	4	4
	SIDEWINDER型偵察太空船	P.73	4	5
	THARGON型子船	P.49	1	5
	GECKO型海盜船	P.70	4	5.5
	COBRA MK Ⅰ型海盜船	P.68	5	7.5
	KRAIT型太空船	P.70	4	10
	MAMBA型海盜船	P.71	4	15
	COBRA MK Ⅲ型	P.69	7	17.5
	ASP MK Ⅱ型貨運船	P.67	7	20
	PYTHON型貿易船	P.72	11	20
	ANACONDA型貨運船	P.67	12	20.5
	THARGOID族入侵太空母船	P.73	11	50
	電訊一中被竊之新型太空船		60	5000

註：防護能力一欄表示該船能承受超級軍用雷射連續攻擊之次數。
例如：THARGOID 族之母船之防護能力為11， 表示要以軍用雷射連續命中11次方可將其摧毀，摧毀後可獲獎金50元。

/方善悅

IBM

被打的一場糊塗嗎？

想出一口怨氣嗎？

飛天戰神絕地大反攻

前言

終於解決了（實際上是被解決了）。想動點手脚，卻都失敗了，而要想從頭到尾過完十六關，簡直比登天還要難，連張地圖都沒有。等等，地圖……有了！先從它下手，最起碼不會迷路吧！說不定還可以像任天堂一樣來個飛越時空——想到那就到那，這才是名符其實的「飛天戰神」（Thexder）。

遊戲技巧

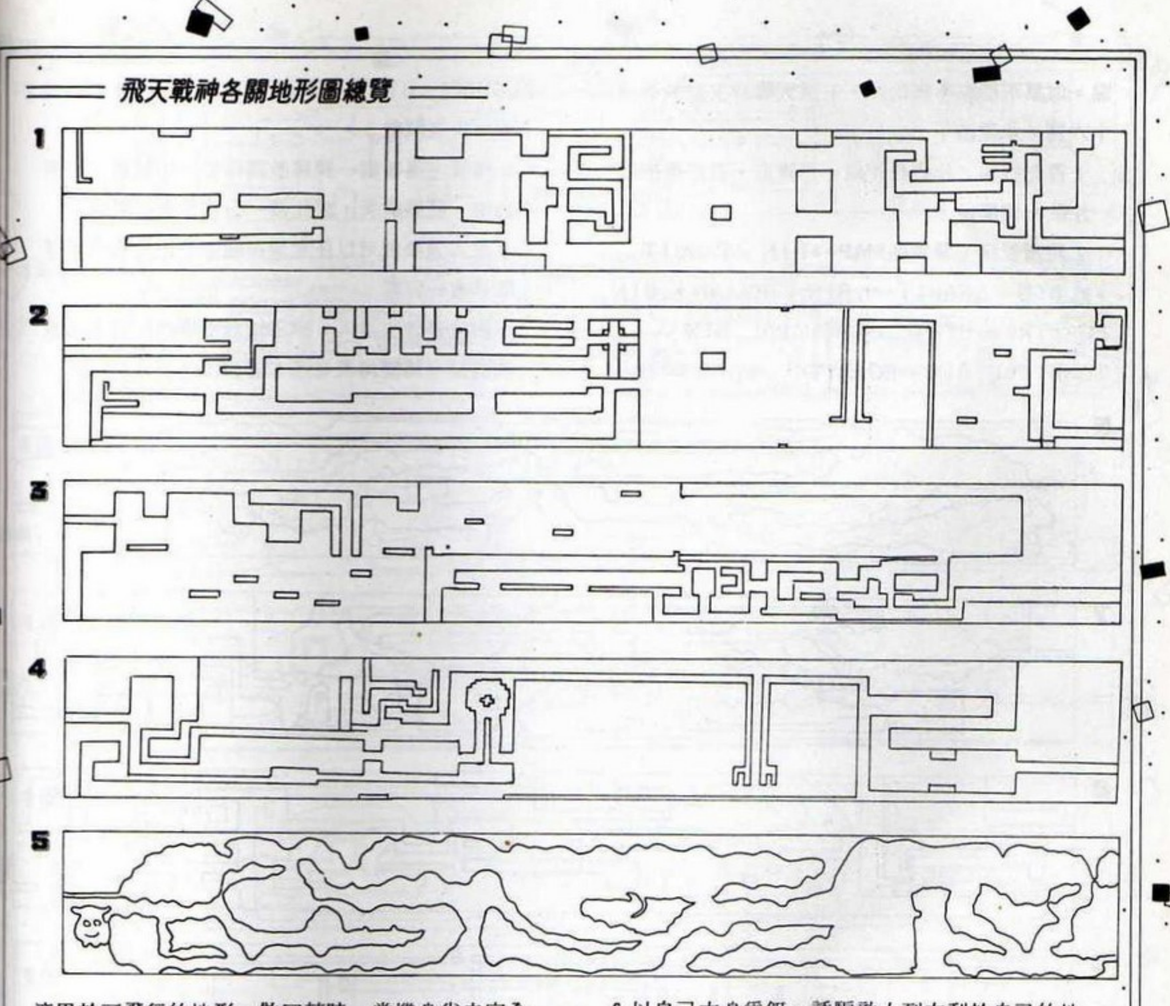
1. 小心慢慢地往前走，除非你對這裏的地形和敵人的位置相當熟。

2. 利用手邊的筆和紙把整個地圖大致地畫下來，尤其是能源所在和敵人的位置。

3. 了解敵人的特性，利用地形把敵人阻擋住，然後再把它解決。

4. 有的能源看起來好像沒有辦法得到，但只要你善用地形把自己停留在原地，機頭上下擺動或是機頭向下左右擺動就可以吃到能源。此方法之運作只

飛天戰神各關地形圖總覽



適用於可飛行的地形。做回轉時，當機身尙未完全調頭（即機頭向上或向下），趕緊將操作向下，即可使飛機停留在原地做左右擺動，至於上下只要在飛行時任一時刻操作向下即可。如此一來不但可以節省時間，又可以達到我們要的目的，只是子彈的作用將有一半是射向地面，這當然需要練習一下才可以，不妨在第一關的最後，利用那最上面的飛行地運作一下，你就知道這一招可眞管用。

5. 衡量自己的能力，不要爲了貪圖 100 點能源而不使用防護網，很可能因小失大而損失慘重。

6. 以自己本身爲餌，誘騙敵人到有利於自己的地形。

7. 若最上面是一長條的平面，一遇到敵人時就往上飛，然後靠著平面逃走後，敵人將會停在平面處。當敵人不在畫面時，你就可以往返飛去殺掉停留在上面的敵人。值得注意的是回去追殺時，一定要緊靠著上面，否則敵人會下來追殺你；若敵人沒有辦法一次殺完，只要再用同樣的方法就可以了。

善用地形、了解敵人可說是遊戲勝負的關鍵。說眞的這是一個相當好玩的射擊遊戲，只是太難了一

點。如果不動點手脚的話，「飛天戰神」是飛不過十六關。步驟如下：

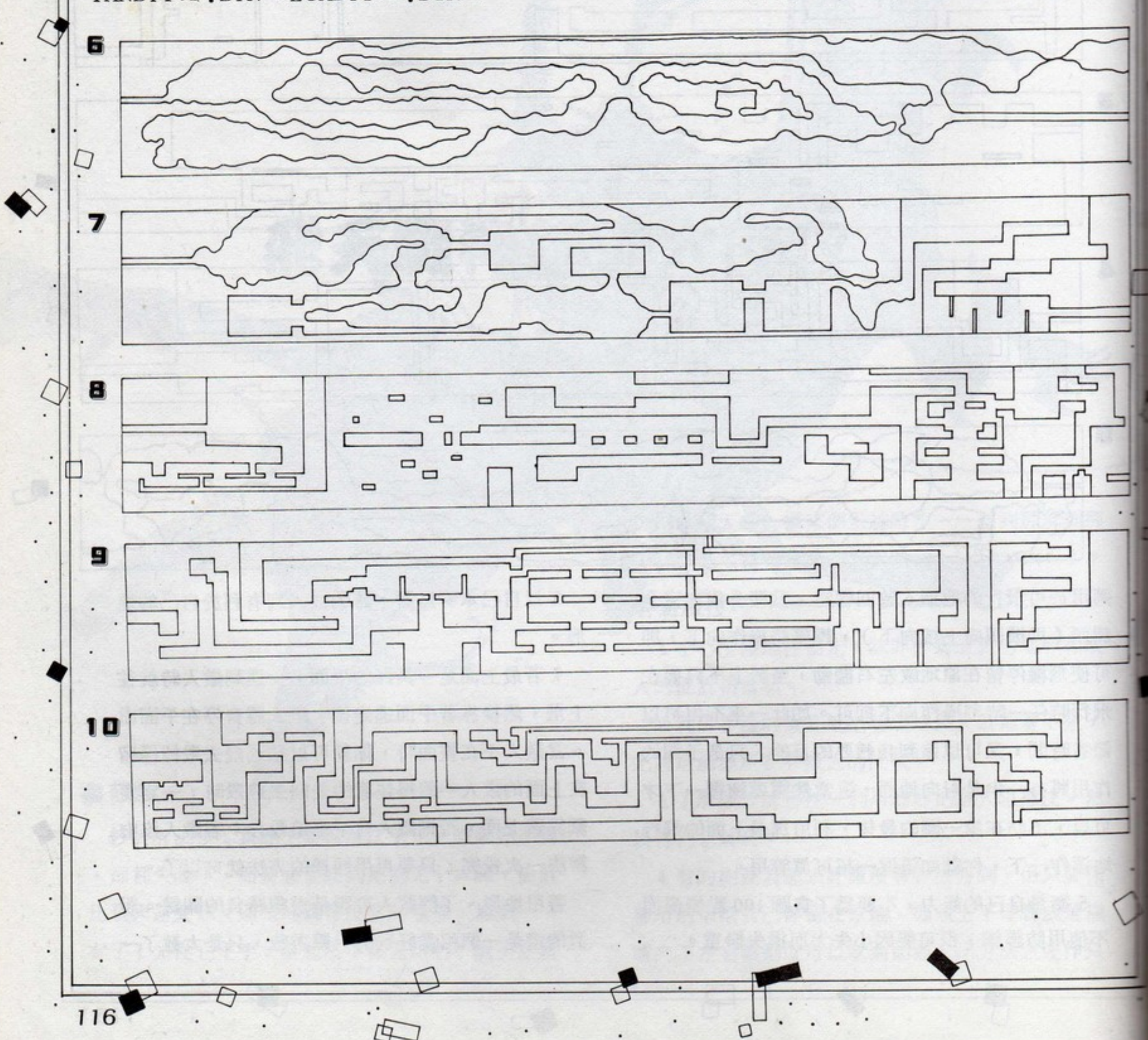
1.首先將第二片資料片做一份拷貝，最好也把第一片做一個備份。

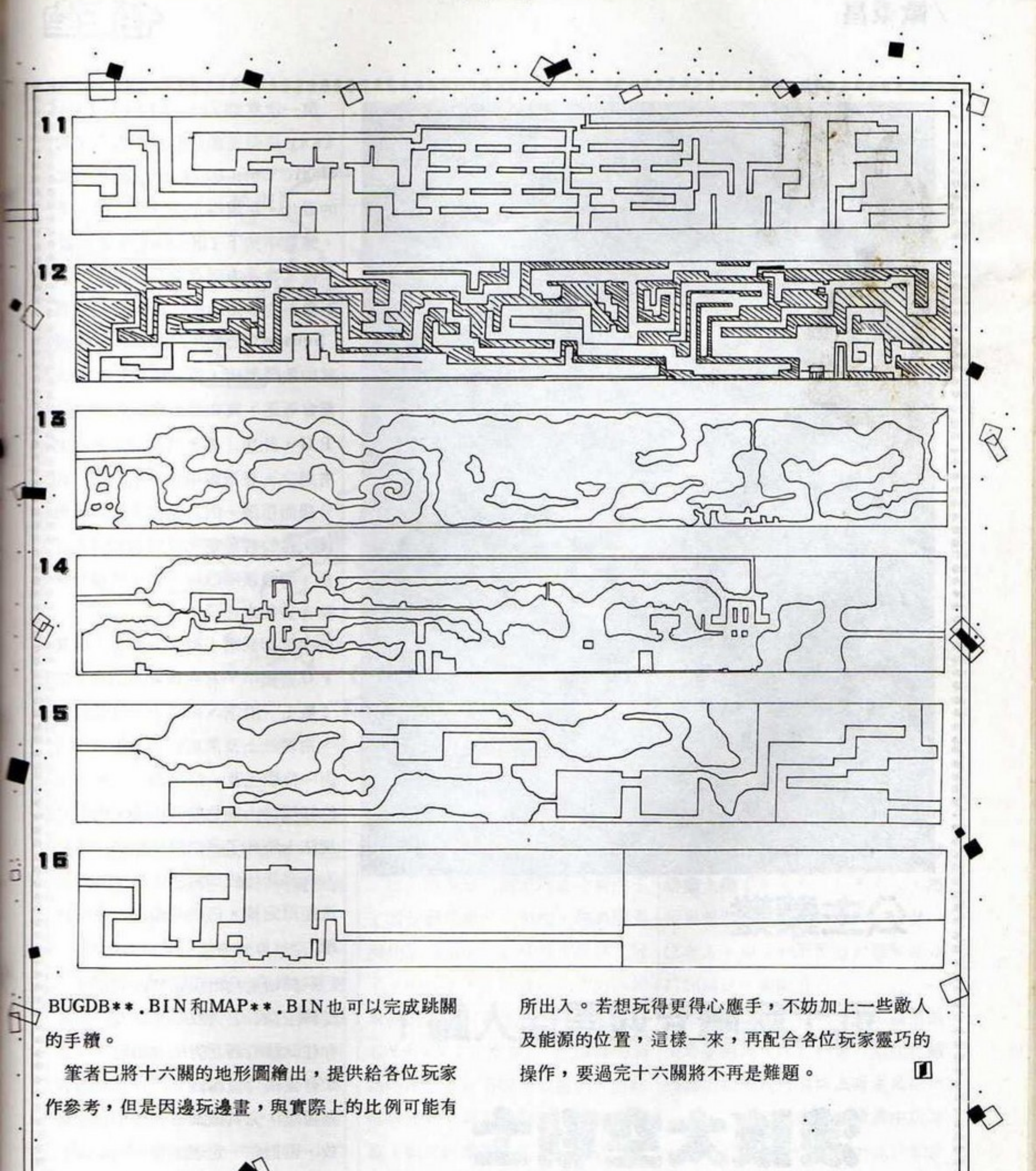
2.將所要玩的關數的MAP**BIN、TANBIT**.BIN、EGABIT**.BIN、BUGDB**.BIN EGAPTR**.BIN Copy到MAP01 .BIN、TANBIT01 .BIN、EGABIT01 .BTN、BUGDB01 .BIN及EGAPTR01 .BIN 就可以了（**代表關數）。

3.修改完畢後第一關將改為你要玩的關數，而原來的第一關將消失，因此做一份備份是必要的。

4.進入遊戲後可以任意選擇關數，但是你的能量上限只有一百點。

5.由於是非法進入，除了地形不變外，其他的敵人和能源都將變得很奇怪。若想美化它只Copy





BUGDB**.BIN和MAP**.BIN也可以完成跳關的手續。

筆者已將十六關的地形圖繪出，提供給各位玩家作參考，但是因邊玩邊畫，與實際上的比例可能有所出入。若想玩得更得心應手，不妨加上一些敵人及能源的位置，這樣一來，再配合各位玩家靈巧的操作，要過完十六關將不再是難題。

/歐秉昌



公主蒙難

武士解魔咒迎得佳人歸！

淺談太空戰士

第一次拿到The Final Fantasy這個遊戲是利用正先公司的Magic Card RAM Disk被轉換成的磁片。在遍尋不著密碼的情形下，無意中按下了Reset，才知道卡帶本身具有儲存的功能，眞棒！不會再有抄錯密碼的困擾了。這個Square公司出品的遊戲，其細膩的戰鬥畫面，連不懂訊息的小孩都會著迷，實在是個老少咸宜的RPG，比起「勇者鬥惡龍」系列尤有過之。在遊戲中也不用爲賺錢和升級而煩惱，因爲每達成一項任務後，你的經驗值和錢財都會增加許多，到最後階段時，你也許還會感嘆有錢無處花呢！

在這個原名「最終的神話」的RPG遊戲中，有六種職業讓你設定：戰士、忍者、修道士、紅魔法士、白魔法士及黑魔法士。筆者認爲由一位戰士及一位白魔法士配上兩位紅魔法士就是最佳搭檔，因爲紅魔法士兼具了黑白兩種魔法。雖然有些高級的法術無法使用，但是在法術用完後，仍然具備有相當的攻擊力。

一開始主角出現在括內利亞城。受國王徵召去營救公主，並且告訴你往此城的西北方的神殿前進，如果你覺得力量薄弱，可在此城的周圍逛逛，先買些武器和護甲裝備存放，否則你一定老是會有「ミス」的困擾。消滅了西北方神殿的小頭



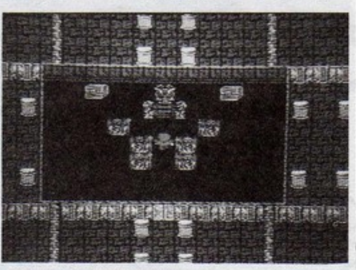
▲太空戰士全圖

去，那是因爲在這裡必須使用土杖（つちのつえ），才能解除咒語開啓樓梯。把寶石帶到此地西北方的山洞給巨人，巨人就會消失讓路，再到南方的洞穴去見沙達老人，他會授予一支土杖，再到紫衣吸血鬼洞穴的地下五樓去消滅紅衣法師，就可完成第一顆水晶光輝。

接下來駕船西航就可到達南大陸的東岸。先到南方的古內仙豆鎭去會見十二位智者，可獲得獨木舟，利用獨木舟航行來到火山，在地下五樓打倒多手怪蛇，恢復第二顆水晶光輝後，到北方的冰洞經由陷阱來到地下二樓拿取浮游石（ふゆうせき），浮游石可用以控制飛艇，而飛艇就在古內仙豆鎭南方的沙漠，去找找看吧！

遊戲到此算是進行了大半，首要之務就是變換等級，因爲有些武器、防具和魔法是變身後才能使用的。到北東大陸的訓練城去拿取老鼠尾巴（ねずみのしっぽ），其實這是一張變身的資格證明書，然後到龍洞群島去拜見龍王，你只要在北半球連接東西大陸兩邊的群島中，找尋一個具有兩個洞穴的島嶼，那就是龍王的所在地，和他談話就可獲得變身。

假如你身上擁有50,000元以上的錢財，就到安拉克城西方的沙漠向隱藏商人購買妖精瓶（ようせいのビン），然後到位於大沙漠東北方四周高山環繞的山頂城去，在城北的一座小水池放出妖精，和它談話後就可得到空氣水（くうきのみず），可藉此進入海底城。在安拉克城西方有一位女人守著一個木桶，

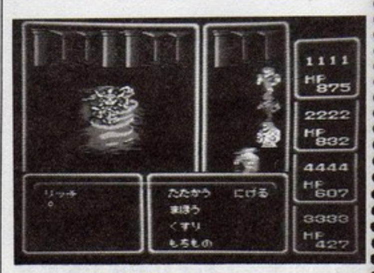

▲在此使用琵琶(ソュート)，
就會出現隱藏樓梯。

正等待著擁有空氣水的勇士到來，一得到空氣水和她談話後，她就會放行讓你進入海底城。進入後首先出現在三樓，先到五樓去搜索洛則達石（ロゼシタいし），再到一樓去收拾紅色大章魚，完成了第三顆水晶光輝。

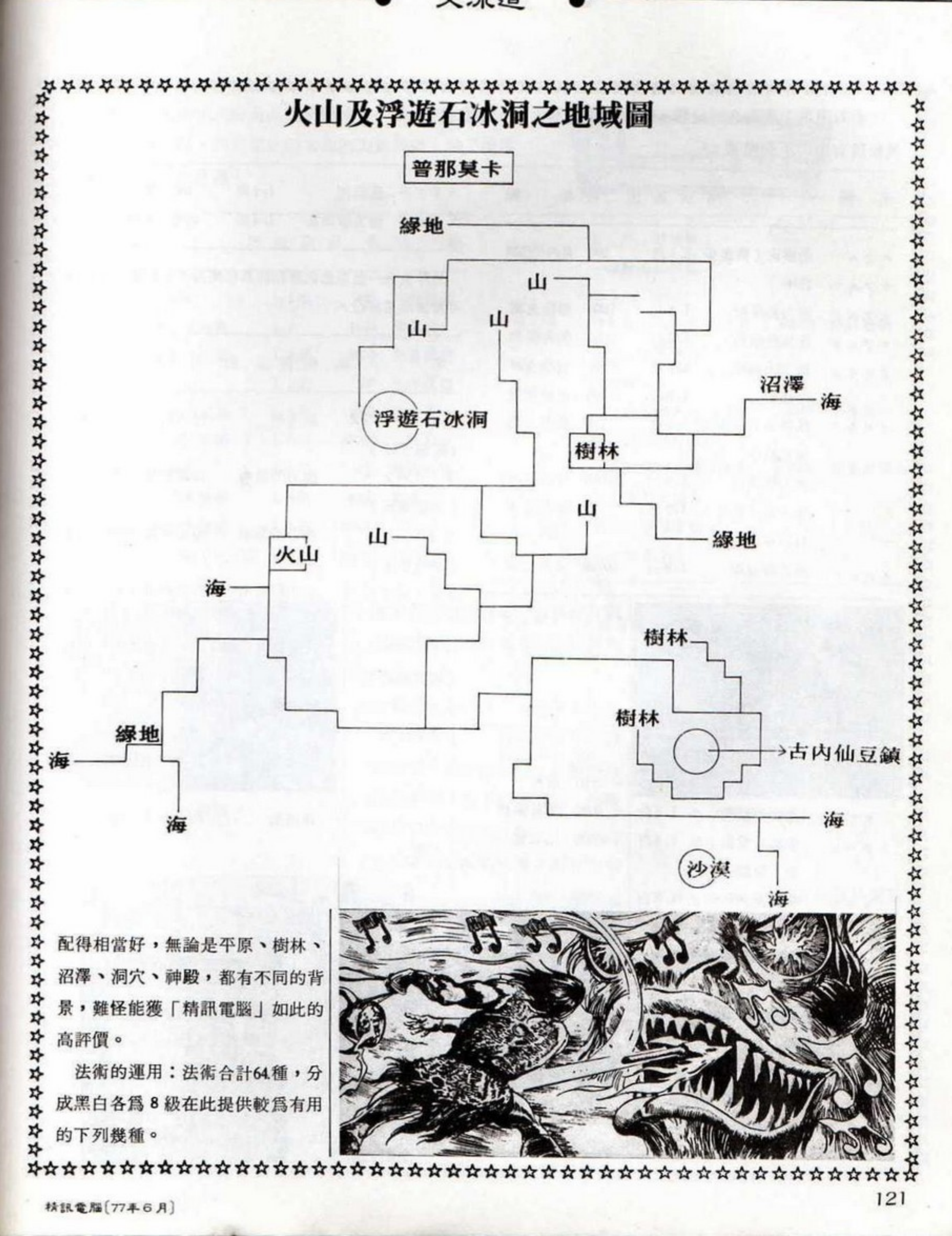
在大沙漠的東南方有一個奇怪的城鎭——洛菲應城，根本就無法聽懂城裡人的談話，假如有了洛則達石，就可到美魯蒙德鎭北方的墓園去找智者，交給他洛則達石，他就會傳授洛菲應城的語言，然後在洛菲應城東方的水池公園找人談話可獲得音樂鐘（チャイム）。而在安克拉城北方有一個瀑布（別忘了到這裡來），在層層的迷宮中找尋一位機器人，拿取ワープキューブ用做進入沙漠風塔三樓的必備物品。進入風塔收拾最後大頭目——多頭龍。完成第四顆水晶光輝之前，絕對不要忘了沿途搜索寶箱，有一項物品（アダマンタイト）關係著最強武器——エスカリバ，由戰士裝備可增加十三點攻擊力。

最後必須找尋大魔王神殿的所在地。原來是在營救公主的城堡，完成了四顆水晶光輝，才可進入神殿，並且在三樓使用公主所送的琵琶就可出現進入的樓梯。値得一提的是假如級數在三十級以下，在此是很容易斃命的，應該儘量在此地練功，等攻擊法術用完後再利用返地術到括內尼亞城休息，而且級數在38級以下是很難解決大魔王的。

綜觀這整個遊戲，最爲人稱道的還是戰鬥畫面。在打鬥過程中，主角所持的武器、施行的法術、受傷、中毒、逃跑均可由動作顯現出來



▲紅衣頭目李奇。



配得相當好，無論是平原、樹林、沼澤、洞穴、神殿，都有不同的背景，難怪能獲「精訊電腦」如此的高評價。

法術的運用：法術合計64種，分成黑白各爲 8 級在此提供較爲有用的下列幾種。

法術的運用：法術合計64種，分成黑白各爲8級，在此提供較爲有用的下列幾種。

名稱	功用	級數	價格	地點
ケアル	治療術（恢復少	L1白	100	括內尼亞城
ケアルア	許HP）			
ケアルダ	強力治療術	L3白	1500	耶魯夫鎮
ケアルガ	超強治療術	L5白	8000	美魯蒙德
アレイズ	恢復HP滿點	L7白	45000	安拉克城
	復活術	L8白	60000	洛菲應城
プロうス	保護術（減少受傷點術）	L1白	100	括內尼亞
	強力保護術	L6白	20000	古內仙豆
	隱身術（讓敵人打不中你）	L2白	400	普那莫卡
インビア	強力隱身術	L6白	20000	古內仙豆

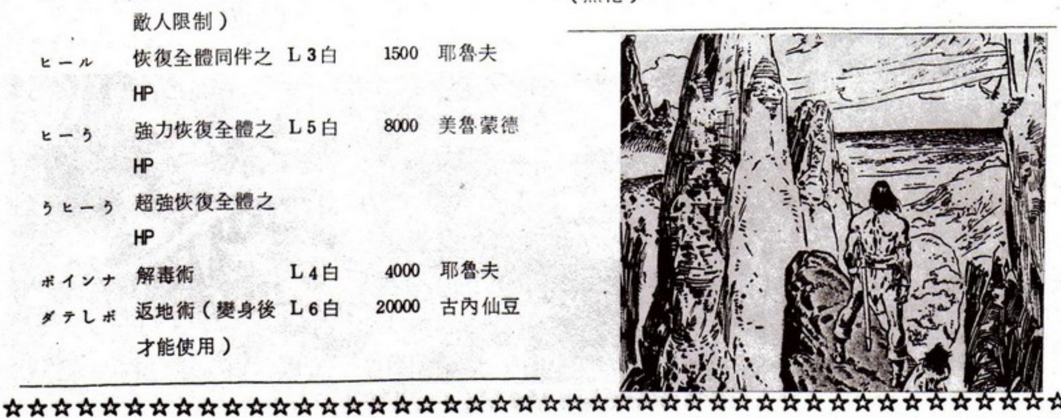
白法師另有幾項攻擊法術，但攻擊術僅對マミ，キングマミ，レイス，スペクタ，ワイト，ガスト及ブラッデイボーン等怪物有效。

デイア	攻擊術	L1白	100	括內尼亞
アデイア	強力攻擊術	L3白	1500	耶魯夫
ダデイア	超強攻擊術	L5白	8000	美魯蒙德
ホーンー	強敵攻擊術（無敵人限制）	L8白	60000	山頂城
ヒール	恢復全體同伴之HP	L3白	1500	耶魯夫
ヒーう	強力恢復全體之HP	L5白	8000	美魯蒙德
うヒーう	超強恢復全體之HP			
ポインナ	解毒術	L4白	4000	耶魯夫
ダテレポ	返地術（變身後才能使用）	L6白	20000	古內仙豆

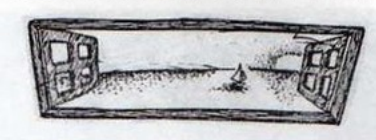
スリプル	催眠術	L1黑	100	括內尼亞
スリプラ	強力催眠術	L4黑	4000	耶魯夫

另外也有一些魔法武器和防具在使用（もちもの）時也可當法術來施行。

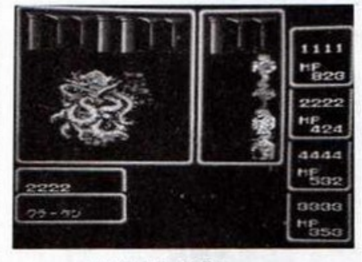
名稱	相當法術	所在地	種類
きどうしるつえ（魔道士杖）	亂魂術	瀑布內	武器
ドールハンマ（多魯鐵鎚）	強力閃電術	沙漠風塔2樓	武器
ライトアクス（萊特斧）	強力攻擊術	海底神殿4樓	武器
ガントレット	強力閃電術	海底神殿1樓	防具
いやしのかふと（醫療頭盔）	HP全體恢復術	沙漠風塔1樓	防具
いやしのつえ（醫療杖）	HP全體恢復術	訓練城	武器
しろのローブ（白袍）	強力隱身術	沙漠風塔5樓	防具
しろのローブ（黑袍）	冰凍術	沙漠風塔5樓	防具



黑法師的法術大部份是具攻擊性的，少部份是防禦性，但是效果並不好，因爲黑法師本身的力量薄弱，除了使用法術攻擊外一無是處。



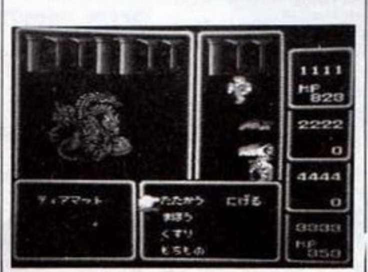
名稱	功用	級數	價格	地點
ファイア	火球術	L1黑	100	括內尼亞
ファイラ	強力火球術	L3	1500	耶魯夫
ファイガ	超強火球術	L5黑	8000	美魯蒙德
サンダ	閃電術	L1黑	100	括內尼亞
サンダラ	強力閃電術	L3黑	1500	耶魯夫
サンガ	超強閃電術	L6黑	20000	古內仙豆
ブリザラ	冰凍術	L2黑	400	普那莫卡
ブリザド	強力冰凍術	L4黑	4000	耶魯夫
ブリザガ	超強冰凍術	L7黑	45000	山頂城
キル	必殺術（除了頭目之外，對於單一強敵的必殺法術）	L8黑	60000	山頂城
フレア	閃光術（給予多數敵人非常強力的打擊。）	L8黑	60000	洛菲應城
コンフュ	亂魂術（敵人甚至會自己打自己）	L4黑	4000	耶魯夫
	上昇沈降術（變身後才能使用且須多次使用才能返回地表）	L5黑	8000	美魯蒙德



▲水頭目大章魚。

附註：

1. 級數在15級以下，可到耶魯鎮西北邊的假王城堡（西城）練功，在城西的房間裡藏有三個寶箱，每個寶箱之前均由25隻的マミ看守，白法師可用攻擊術解決它們，（黑法師用強力火球術），就可獲得很多的錢財和經驗值。
2. 在完成每一項任務之前，沿途若有寶箱應儘量搜索，因爲有時藏有較爲強力或具有魔法的武器和護甲。
3. 睡袋（ねぶくろ）、帳蓬（テント）和　　均具有儲存遊戲的功能，如使用コテージ雖然可恢復法術，但下次開機時，法術會恢復爲原來的次數。
4. 在沙漠風塔中的六樓，若有搜到アダマンタイト，就到位於美魯蒙德鎮東方，曾經幫你打通運河的洞穴村莊去換取夢幻劍（エクスカリバ）。
5. 在大魔王神殿地下四樓的東南方，也有一把強力武器——マサムネ，由白法師配帶可增加攻擊力40點。



▲風頭目多頭龍。



▲大魔王卡歐斯。

大關技 IBM 星際航艦——毀滅水晶行星

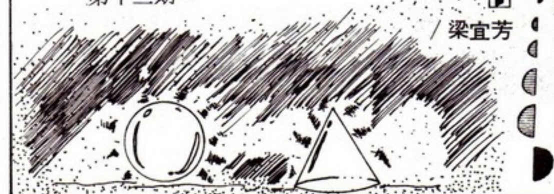
在經過漫長的旅途來回奔波後，你終於蒐集到水晶球（Crystal Orb）和水晶錐（Crystal Cone）（註一）這兩件物品，這時全艦來到座標（192，152）的星系，也就是大名頂頂的水晶行星。進入軌道後，你經由資料分析得知此行星礦石密度爲29%，但皆由Endurium構成，太棒了！選Land指令在座標（45 N×45 E）處降落，之後會在附近發現一處遺跡和爲數不少的Endurium（以菱形方塊單獨表示）。這時將黑蛋放在古跡上（把太空船停在古跡上用Drop），順便四處採礦。注意！水晶行星表面爲液態，太空船的功率很低，小心別走過頭了。

採完礦後回到航艦上並發射升空，在離開水晶行星時請看看它最後一眼，因爲當你一離開軌道時，水晶行星就爆炸了！接著就是精彩的畫面——星站總部會因爲你的功勞而給你一面獎牌和獎金50.萬MU，你望著空無一物的軌道，心中盤算著這五十萬要如何用呢？

註一：當你拿到水晶錐時，Uhlek人就會攻擊你，除非你有百分之百的把握，否則還是以緊急呼救叫星站拖回去算了！費用爲50400 MU，不要省這個錢，想想馬克•查弗林的下場吧！

註二：水晶球和水晶錐的地點請參閱「精訊電腦」第十三期。

／梁宜芳





橫綱技 星河戰士——繼續之法

當你在野外被强悍的機械人解決後，你一定覺得是太可惜了！現在，筆者告訴你一個繼續遊戲的方法：在你被擊敗後一會兒，顯示器上會在你跳過幾個畫面後出現一行「請你放入Boot Disk」的文字。這一次先放入(A)面且按下任何鍵，等第二次出現同前的文字時，再放入主程式的磁碟片。以後只要照著放入磁碟片，就可以繼續剛才的遊戲。你會發現你的位置依舊，其他隊友、裝備和一些武器都和剛才的遊戲相同，帥吧！

※註：如果顯示器上曾出現過「程式執行發生錯誤……等」的文字，就表示成功了。

／黃政嘉



小結技 機戰2400——死裏逃生法

各位在剛出道時，是否有被機器人圍攻而動彈不得，只得等死的情況？現在教各位一個方法可以脫離這個險境。當情況危急時，馬上把目前的進度存下來，然後再重新開機之後，你會發現剛才圍攻你的機器人都回歸自己的崗位，你的險境也脫離了，夠妙吧！

／劉昭成

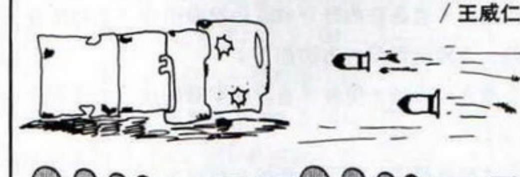


小結技 任天堂

轟炸王——雙重得分之秘

在6—3會出現HELP的英文字樣，這時用五、六顆炸彈炸P字母，炸到有缺口時，進入缺口中即可使敵人全滅，並且得到寶物。

/王威仁



大關技 任天堂

洛克人——滑車消音與殺敵絕招

精氣人之關開始後，走到滑車前，滑車會發出怪聲音，此時只要按下(START)鈕，聲音便會突然消失，好靜！

又遇到單眼怪物時，在使用電擊閃過攻擊的剎那，立刻按閃電攻擊怪物的眼睛，然後連續按(START)鈕，就可使其沒有能源而變爲白色。冰人、精氣人和博士諸關也可以此法過關。

/王威仁

大關技 任天堂

迷宮寺院——打倒最後頭目

當最後邪神達巴巴出現時，立刻朝左邊第三塊地板上站，然後向上不斷發射金剛杵，就可打倒邪神，而生命力也不會減少。

/王威仁



黑暗魔域——絕技數則

①有關睡在樹椿上的老矮人：

在你沒有叫醒他之前，不論你如何努力，他都會告訴你他正忙著數綿羊（Counting Sheep）。但你叫醒他後，他會告訴你：Rogue Alliance 被符咒保護著，只有龍骨（即Dragon's Tooth）能殺死他！

②有關Baddel 北方的地下城：

此處是Rogue Alliance 的窩，陷阱多乃是必然之事，但Alliance仍然是百密一疏，留下了一條安全的通路，路線見附圖。

③超級的防護力等級：

在本遊戲兩大系的七十多種法術中，有不少可加强AC的法術，在戰鬥中使用雖可提昇AC，但戰鬥結束後又恢復成原狀。筆者告訴你一個可大大提高AC的方法：

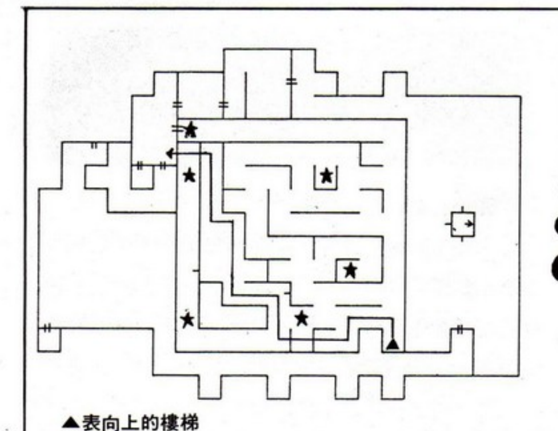
在戰鬥中，儘量施法提高AC，待AC無法再提昇時，施法傳回城鎮中。休息之後，即可發現雖已

小結技 任天堂

面具俱樂部——風車的妙用

當你打破磚塊拿到風車的時候，你一定很困擾，這個東西到底有啥用？很簡單，只要朝控制器 Ⅱ 的麥克風吹一下，風車就會轉動而體力也會回到上限，之後再換另一個人依樣畫葫蘆。但因風車很快就消失了，所以最好是先按一下暫停鈕。

/林育民



▲表向上的樓梯
★表Pit

脫離戰鬥，但AC並沒有下降；反覆幾次，AC即可提昇至五、六十點之多。

又當你在戰鬥中施法提昇AC時，千萬不可將敵人全部殺死，以免戰鬥結束後，AC又降至戰鬥前的狀況。另外此法雖可提昇AC，但無法令你的隊員不受傷害，只能減輕受傷的程度，同時也不能抵禦法術的攻擊和重新裝置配備。

／万俟靑雲

飛行坦克——永保獎章

在玩「飛行坦克」時，好不容易得到的獎章與勳章，若在一次任務中不幸被擊落身亡，得來的獎章與勳章也會跟著沒有了，又得重新開始。

如果你不甘心功勳就這樣一下子付諸流水，可別忘了 ESC 這個鍵的功能。當你不幸被打中快要墜毀時，趕快按下，跳出這次任務，那你所得的功勳就可保住了。

／孫　澔

聯盟棒球賽——百勝王

當你在玩任何一種棒球遊戲時，不管你的操作技術如何高明，也難逃被電腦擊出安打，甚至全壘打的噩運。現在筆者提供一法，可一一將打者封殺在一壘前，或是在內野守備區內接殺出局，使得電腦的一方無法得分。方法如下：

①首先按Ⓐ鈕，使投手有投球準備動作（尚未投球）。

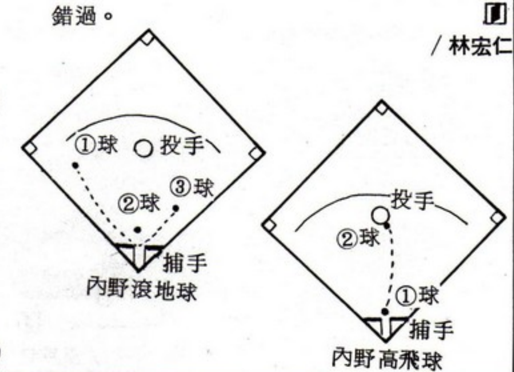
②此時再將Ⓐ、Ⓑ鈕一起按加投球方向（任意須在好球帶內）。

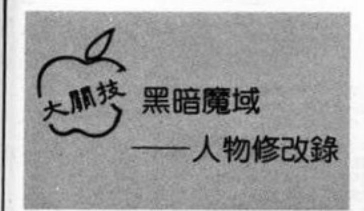
當對方打擊出去後，十球中約有七、八球會形內野球，而被你封殺，（見圖一）；，約二、三球會形成內野高飛球而遭到接殺（見圖二）。

只要你的操作還算靈活，都可以使電腦九局比賽三上三下，贏得勝利。用了此密技可說百戰百勝了！

註：但此法只適用於Vs Computer，或是自己創造隊伍Vs Computer。但若是自創隊伍對抗電腦，由於剛開始打時無經驗，易讓對方打者上壘，但仍可利用此法造成雙殺，化解不少危機，甚至有三殺這難得一見的情形出現。總之，此法是值得你一試的超級密技，千萬不可錯過。

／林宏仁





黑暗魔域——人物的修改

「黑暗魔域」的人物資料並不難找，在Boot片上從T:03 S:00開始往後放，每個人一個磁區；在Adventure上則是從T:08 S:08開始放到S:0F。以下是詳細的資料：

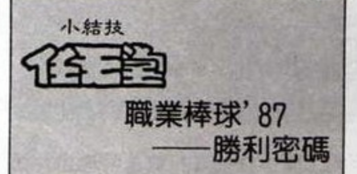


Byte	原 值	修 改 值	意 義
$00	01	01	這個Byte是個人狀態，01表示OK。
$1～$F	不定	不改	人名。
$10～$15	不定	14	六種屬性，改成$14即有20點。
$19	不定	不改	年齡。
$1C～$1D	不定	$FF $FF	Byte $1C和$1D分別代表生命點數的現值和上限。
$1E	不定	不改	人物的等級，不改玩起來才有趣；等級越高，攻擊力越强。
$1F	不定	不改	職業，每一個Bit代表一種職業。
$20	不定	不定	AC當然是越高越好，但不要超出80（即$50）
$22～$23	不定	FFFF	金錢當然是越多越好。
$24～$27	不定	不改	經驗點數最好不要改，以免造成升不了級。
$28～2E	不定	$F0或$0F	法力點數，僅用了一個Nibble。如果是魔法則用High Nibble，神術用Low Nibble，故魔法系的施法者可改成$F0，神術則改成$0F。
$34～$35	不定	$1F $FF	改成這樣即有八千多份，夠用了！
$36～$3C	不定	$FC	這七個Byte 分別代表了魔法一到七級法術，每一級最多六種。前六個Bit各代表一種法術，Bit為1時表示會這種法術，φ表不會
$3D～$43	不定	$FC	神術，修改方法同魔法。
$44～$4A	不定	$F0或$0F	法力點術的現值，修改法同$28～$2E。
$DE	不定	不定	檢查值，只要將$00～$FF位址（除了$DE外）的值相加後塡入$DE即可，不必理會進位。
$80～$B7	不定	不定	身上帶的東西，以兩個Byte為一組，前一個是代碼，後一個是可用次數；值為$00時表無魔法，修改不可超過$0F。另外，第一組為武器，第二組為護甲，第三組為盾牌，第四組為珠寶，第五至第八組為裝配在身上的東西，其餘為攜帶中。

◐物品代碼表

物品		物品		物品	
HANDS	00	ZABIN	10	DAGGER +4	20
HANDS	01	DAGGER -1	11	DAGGER -4	21
HANDS AND FEET	02	STAFF +1	12	MAGIC DESTROYER	22
DAGGER	03	STAFF -1	13	GOLF CLUB	23
STAFF	04	BLADE OF ESCAPE	14	DEVENOM STAFF	24
BULLWHIP	05	SAFETY STAFF	15	BASS SWORD	25
KNIFE	06	STAFF OF FIRE	16	KNIFE OF LIFE	26
STUDDED MACE	07	FRIENDLY DAGGER	17	KNIFE +2	27
LONG SWORD	08	STAFF OF HEALTH	18	KNIFE -2	28
WAR AXE	09	THUNDER BOLT	19	STUDDED MACE +1	29
TRIDENT	0A	BULLWHIP +1	1A	STUDDED MACE -1	2A
SABRE	0B	KNIFE +1	1B	SPIRIT SWORD	2B
GREAT SWORD	0C	BULLWHIP -1	1C	LONG SWORD -7	2C
GREAT HAMMER	0D	KNIFE -1	1D	BOOMERANG	2D
DAGGER +1	0E	STAFF +2	1E	CANE	2E
DAGGER +2	0F	STAFF -2	1F	USEFUL WAND	2F
MAGIC WAND	30	WAR AXE +1	40	CLOAK -1	50
MACHINE GUN	31	WAR AXE -1	41	PADDED SHIRT +1	51
ATOM WAND	32		42	PADDED SHIRT -1	52
LOONY SWORD	33		43	CONFUSION CLOAK	53
ARTIC POLE	34		44	BASS ARMOR	54
DRAGON'S TOOTH	35		45	FUR +1	55
BRICK	36	CLOAK	46	FUR -1	56
WARRIOR WHACKER	37	PADDED SHIRT	47	ILLUSION CLOAK	57
MINER MIRACLE	38	FUR	48	WHITE ROBE	58
WAETHER WAND	39	LEATHER	49	LEATHER +1	59
STAFF OF LIFE	3A	BREAST PLATE	4A	LEATHER -1	5A
LONG SWORD +2	3B	CHAIN MAIL	4B	CLOAK +3	5B
POWER DAGGER	3C	RING MAIL	4C		5C
LONG SWORD +1	3D	PLATE MAIL	4D		5D
LONG SWORD -1	3E	DRAGON SCALE	4E		5E
STUDDED MACE +4	3F	CLOAK +1	4F	BUCKLER	5F
ROUND SHIELD	60	OLD SHOE	70	LANTERN	80
SQUARE SHIELD	61	EARTH RING	71	GOLD KEY	81
WOODEN SHILED	62	SHOCKING RING	72	RED KEY	82
METAL SHIELD	63	SAFE EARRINGS	73	WIZARD KEY	83
BUCKLER +1	64	OLD DUSTY RING	74	GREEN KEY	84
BUCKLER -1	65	ROCKY'S RING	75	PART OF ZABIN	85
BASS SHIELD	66		76	METAL CARD	86
LOST BUCKLER	67		77	UNLOCK SCROLL	87
	68		78	RAINBOW POTION	88
GOLD RING	69		79	DEPOISON BALM	89
SILVER TIARA	6A		7A	TORCH	8A
COPPER EARRINGS	6B		7B	ROPE AND HOOK	8B
PEARL NECKLACE	6C		7C	STAIRS KIT	8C
BLUEBERRY BERET	6D		7D	PART OF ZABIN	8D
MUSHROOM RING	6E		7E	PIECE OF CHEESE	8E
MAGIC HAT	6F		7F	SUNGLASSES	8F
PENNY	90	BONE	A0	4 LEAF CLOVER	B0
DIME	91	CHECK	A1	SILVER KEY	B1
HUGE BLACK BALL	92	BALLOON	A2	CATS	B2
ELECTRIC FAN	93	BOOK OF CLOUDS	A3	DOGS	B3
SEISMIC DEVICE	94	MAGIC METER	A4	LOOKING GLASS	B4
CRYSTAL BALL	95	LARGE RADIO	A5	UGLY MASK	B5
LAWN MOWER	96	RED HERRING	A6	BLACK KEY	B6
BOTTLE OF MILK	97	MAGIC BEANS	A7	BLUE RIBBON	B7
STRANGE FLASK	98	BLUE SKY POTION	A8	POUCH	B8
UNLOCKING KEY	99	CUBE	A9		B9
BUBBLINE FLASK	9A	SPHERE	AA		BA
CHILLY SCROLL	9B	PYRAMID	AB		BB
LETTER	9C	PYRAMID-SPHERE	AC		BC
TICKET	9D	CUBE-SPHERE	AD		BD
MAGIC CARPET	9E	TELEPORTER	AE		BE
BONE	9F	HEAL SCROLL	AF		BF

/万俟青雲



小結技

職業棒球'87 ——勝利密碼

在「職業棒球'87」中，各隊皆有新選手大顯身手，也增加了B隊及超强的M隊，而球的飛行距離也作了改變，與眞實的棒球比賽更接近了。現在公佈全部十二隊的勝利密碼，而本遊戲的特色在於可同一隊進行比賽，兩隊實力一樣的隊伍對抗是很有趣的，尤其是M隊對M隊，可眞是王見王的精彩比賽。

／陳信名

己隊 電腦隊	N	T	W	R	S	F	D	B	C	L	G	M
N	CC70											
T	CB7C	BB87	AB92	9B9D	8BA8	7BB3	6BBE	5BC9	4BD4	3BDF	2BEA	1BF5
W	CA88	BA92	AA9C	9AA6	8AB0	7ABA	6AC4	5ACE	4AD8	3AE2	2AEC	1AF6
R	C994	B99D	A9A6	99AF	89B8	79C1	69CA	59D3	49DC	39E5	29EE	19F7
S	C8A0	B8A8	A8B0	98B8	88C0	78C8	68D0	58D8	48E0	38E8	28F0	18F8
F	C7AC	B7B3	A7BA	97C1	87C8	77CF	67D6	57DD	47E4	37EB	27F2	17F9
D	C6B8	B6BE	A6C4	96CA	86D0	76D6	66DC	56E2	46E8	36EE	26F4	16FA
B	C5C4	B5C9	A5CE	95D3	85D8	75DD	65E2	55E7	45EC	35F1	25F6	15FB
C	C4D0	B4D4	A4D8	94DC	84E0	74E4	64E8	54EC	44F0	34F4	24F8	14FC
L	C3DC	B3DF	A3E2	93E5	83E8	73EB	63EE	53F1	43F4	33F7	23FA	13FD
G	C2E8	B2EA	A2EC	92EE	82F0	72F2	62F4	52F6	42F8	32FA	22FC	12FE
M	C1F4	B1F5	A1F6	91F7	81F8	71F9	61FA	51FB	41FC	31FD	21FE	11FF

小結技

瘋狂足球賽 ——得分祕技

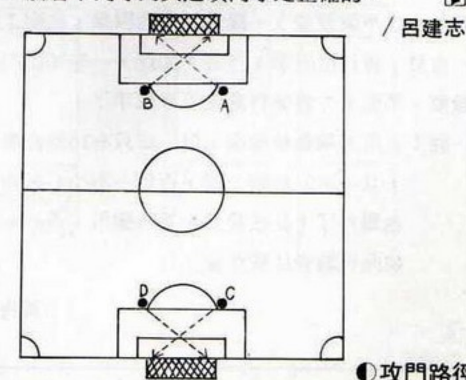
在Konami Cup中，對手個個凶猛，尤其是遇到Denden 隊，更是無法得分，最多只能打個平手，比比十二碼球，碰碰運氣。

現在筆者教你一技，首先運用靈活的帶球技術，將球帶至附圖的A、B、C,D任一點（視你要攻的門而定）；站好後，依圖上虛線的路徑攻門，則球會飛往網的另一角落。這時守門員多半是措手不及，只好「開門納球」了；萬一不幸失敗，將球帶回A、B、C、D 四點中任一點，再重新開始即可。

依筆者的經驗，因帶球至攻門位置會遭致抄球的危險，故每次得勝後，最好將配分都放在「RUNNING」這一項上比較保險。另外，下半場的攻門，由D攻比C點攻好。筆者曾於十五分鐘的比賽中創下13比0 的記錄，相信玩者熟練之後，將會創造更好的佳績。

註：在攻門時，畫面上應是尚未捲頁到網子的部分，故看不到守門員之攻門才是正確的。

／呂建志



◐攻門路徑圖

大關技

任天堂 不動明王傳——超級密碼

1. 輸入?□□ □□□ □□□ □□□. □□□ □□□ □□□ □□□ □□□，再選擇左下角的開始，便可從3－3關開始，這時武器全滿，人數也有數十位。
2. 輸入 *□□ □□□ □□□ □□□ □□ □ □□□ □□□ □□□ □□□，再選擇左下角的開始，便可從最後一關3－4，這時武器全滿，人數同樣有數十位。

／編輯部

小結技

任天堂 雙截龍——經驗值增加法

這個改自大型電動的遊戲，雖然加入了RPG 的成分，但還不失它的可玩性。但想增加等級，非得有足夠的經驗值不可。筆者發現一招，可使你在十分鐘內成爲第八等級的雙截拳高手。

遊戲一開始不是會出現兩個小嘍囉嗎？除掉他們，又出現一個。注意！這個人還有利用價值，不要殺他（也不要被殺），接著，打他四拳，逃啊！過一會兒，再打他四拳，再逃。如此，一拳20點的經驗值，不到十分鐘便打遍天下無敵手了！

註：若用脚踢雖較安全，但一脚只有15點經驗值，且一次只能踹三脚，否則一不小心就會把他踢死了！此法最好在第一關用，否則到了後面幾關會比較危險。

／黃種祥

小結技

任天堂 双截龍——無用的魔王

本遊戲進行至第二關，往往在打魔王時會力竭而亡，現在告訴各位一個方法，可不費吹灰之力除去魔王。玩者只要在魔王從門裡出現時，馬上下樓梯，待畫面捲頁至魔王不在螢幕上，會聽見過關音樂，即表已過關。

／言平

大關技

塔莫斋戰士—百分之百命中的公式

錢，錢，錢，在每個角色扮演遊戲中最需要的都是錢，連這個號稱最漂亮的ＲＰＧ也不例外；有了錢，啥事都好辦，買武器、食物、盔甲，甚至交通工具及法術都可輕易入囊。但錢從那裏來？筆者思前想後認爲只有賭博一途最可行，但是有句話說「十賭九輸」，所以有人寧願用其他的方法賺錢也不想賭，深怕把一分一毫攢下來的錢一股腦兒全給輸光了。

其實在這個遊戲中，剛開始要贏得一場賭局並非難事，尤其是鋼珠台，很容易就能賺個千兒八百的；但接下來可就沒那麼簡單了，三角體的轉速愈來愈快，使得你剛定出來的路線很快就歪了。而黑橋牌也不容易賺到很多的錢，較笨的人常常連衣服、褲子都當掉了呢！筆者在剛開始時也吃過一些苦頭，但自從發現幾個異常有用的公式後，很快的便成爲大富翁，玩完地下城並結束遊戲。

公式產生的條件及規格：見附圖（上方爲發牌者的牌，下方爲你的牌）①賭金五百元②除公式F外，均只玩一次。如果你已經看懂了，就趕快試一試吧！但如果你違反公式產生的條件，後果筆者概不負責。

＊在公式E中有時會得到像F公式中第一張HIT就拿到K爆掉的情形，但不用緊張，只要再玩二盤就可賺回來。再玩的第一盤會碰到F②的牌，此時HIT5就停在17上，別再拿，讓電腦發牌者爆掉，先撈回本來；然後在再玩的第二盤中會遇到如下③的牌，此時停在19上勿再拿牌，電腦自然、會輸，又回到贏錢的狀況。

編按：本OAK與20期刊登之「21點好手」有異曲同功之妙，但把因果關係藉由圖表方式描述甚詳，故再次刊登，以饗讀者。

A

Q	
2	8

此時HIT得A而成為21點。

B

2	
3	4

此時先HIT得5，再HIT得8而成20點

C

10	
5	2

此時先HIT得J，再得3而成20點。

D

5	
4	7

此時HIT得K而成21點。

E

6	
8	4

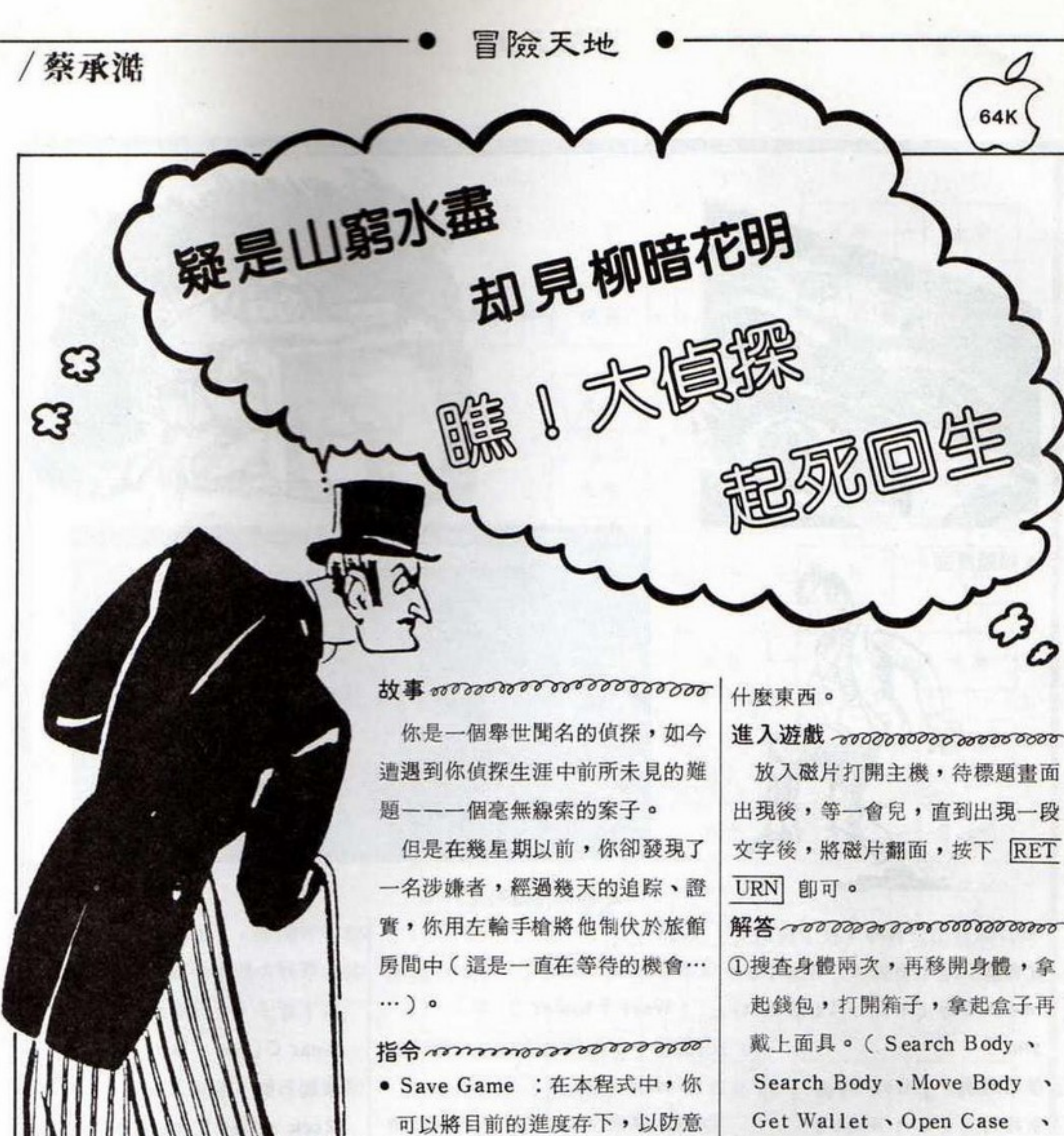
此時HIT 3次先後得2、A、2，而得到連拿五張牌17點仍未爆的結果。

F

6	
8	4
2	
A	A
10	
9	K

／潘裕仁

/蔡承澔



故事

你是一個舉世聞名的偵探，如今遭遇到你偵探生涯中前所未見的難題——一個毫無線索的案子。

但是在幾星期以前，你卻發現了一名涉嫌者，經過幾天的追踪、證實，你用左輪手槍將他制伏於旅館房間中（這是一直在等待的機會……）。

指令

- Save Game ：在本程式中，你可以將目前的進度存下，以防意外死亡。
- Restore Game：叫回一個存入的進度。
- Quit ：結束你目前在進行的遊戲。
- INV ：檢查身上的東西。
- Look ：看看目前站立的地方有什麼東西。

進入遊戲

放入磁片打開主機，待標題畫面出現後，等一會兒，直到出現一段文字後，將磁片翻面，按下 RETURN 即可。

解答

①搜查身體兩次，再移開身體，拿起錢包，打開箱子，拿起盒子再戴上面具。（Search Body、Search Body、Move Body、Get Wallet、Open Case、Get Box、Wear Mask）

②在等待室中打Wait 直到時間到六點三分時走到電話亭去。（要看錶時用Read Watch）。

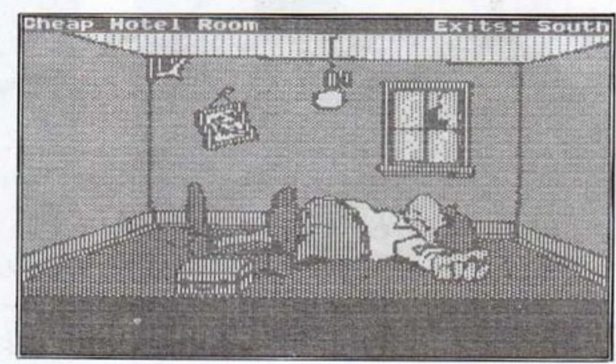
③在電話亭打入Wait 直到電話鈴響起，拿起電話，回答Zorch，並記下密語。再打入Wait ，等



▲標題畫面。







▲被你打昏的人。

到炸彈發出聲音時，按下按鈕，就會跌到地下室去。（ Get Phone 、Say Zorch 、Push Button ）

④拿起胸罩。（ Get Bra ）

⑤拿起書。（ Get Book ）

⑥移動木塊，將工具插入木塊。（ Move Block 、Use Screw ）

⑦打開錢包，付錢，就可以進入動物園。放下錢包、手槍，再向內走。（ Open Wallet 、Pay Dollar 、Drop Wallet 、Drop Gun ）

⑧說出密語，戴上花。（ Say密語，Wear Flower ）

⑨送書，拿起錢。（ Give Book，Get Dollar ）

⑩買下爆米花，從盒子中找出警徽戴上，拿起爆米花。（ Buy Popcorn 、Search Popcorn 、Wear Badge 、Get Popcorn ）

⑪餵鳥吃爆米花。（ Give Popcorn ）

⑫進入辦公室。（ Enter Office ）

⑬扳下開關。（ Pull Switch ）

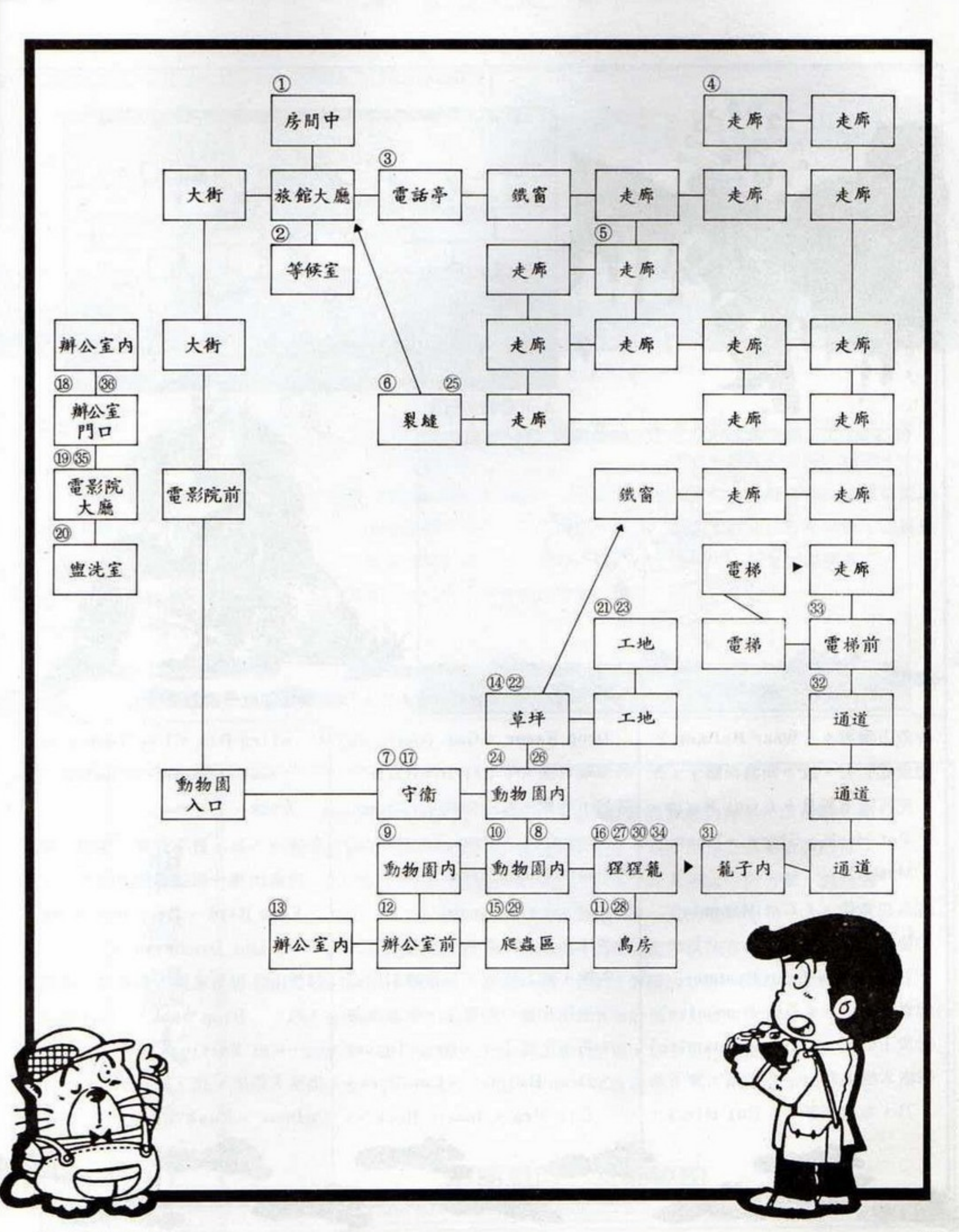
⑭由草坪中找出手套，將手套戴上，放下盒子。（ Search Field 、Wear Glove 、Drop Box ）

⑮拿起石頭、拿起入場券。（ Get Rock 、Get Ticket ）

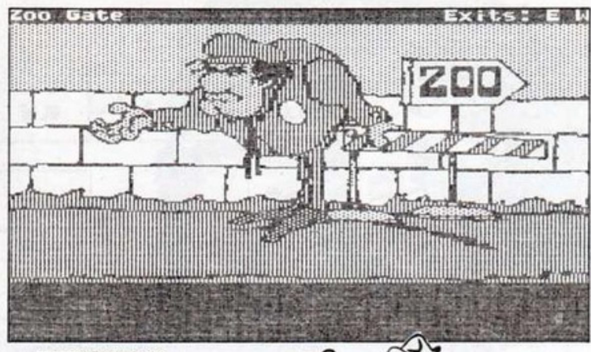
⑯放下胸罩及石頭。（ Drop Bra 、Drop Rock ）

⑰拿起卡片。（ Get Card ）

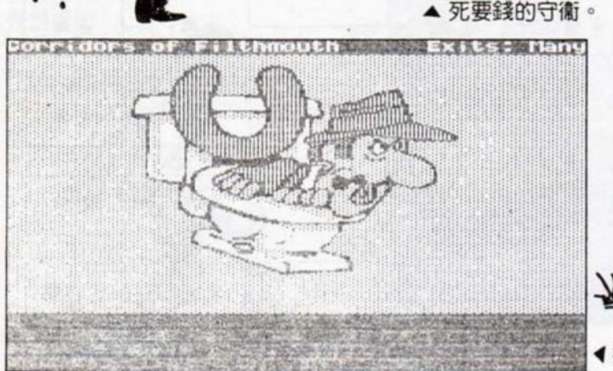
⑱插卡片到洞中，放下卡片及手錶。（ Insert Card 、Drop Card 、Drop Watch ）


①
房間中
③
大街
旅館大廳
電話亭
鐵窗
②
等候室
④
走廊
走廊
走廊
走廊
走廊
⑤
走廊
走廊
辦公室內
大街
走廊
走廊
走廊
走廊
⑱ ㊱
⑥ ㉕
辦公室門口
裂縫
走廊
走廊
走廊
⑲㉟
電影院大廳
電影院前
鐵窗
走廊
走廊
⑳
盥洗室
電梯
走廊
㉑㉓
㉝
工地
電梯
電梯前
⑭㉒
㉜
草坪
工地
通道
⑦ ⑰
㉔ ㉖
動物園入口
守衛
動物園內
通道
⑨
⑩ ⑧
⑯㉗㉚㉞
㉛
動物園內
動物園內
猩猩籠
籠子內
通道
⑬
⑫
⑮㉙
⑪㉘
辦公室內
辦公室前
爬蟲區
鳥房





▲死要錢的守衛。





◀打入Fuck後，你就是這副德行。

⑲戴上鋼盔。（Wear Helmet）

⑳拿起剃刀，放下面具刮鬍子，刮完再戴上面具。（Get Razor、Put Mask、Shave、Wear Mask）

㉑拿起鐵鎚。（Get Hammer）

㉒使用鐵鎚，放下鐵鎚。（Use Hammer、Drop Hammer）

㉓拿起炸藥。（Get Dynamite）

㉔放下炸藥。（Drop Dynamite）

㉕從木塊上削出一根牙籤，放下剃刀，拿起牙籤。（Cut Block、Drop Razor、Get Toothpick）

㉖拿起炸藥。（Get Dynamite）

㉗放下炸藥，放下牙籤。（Drop Dynamite、Drop Toothpick）

㉘抓鳥。（Get Bird）

㉙抓蛇。（Get Snake）

㉚放下入場券、鋼盔，拿起石頭、胸罩，將石頭塞入胸罩彈射出去，使用牙籤打開籠子，拿起炸藥，再走進籠子。（Drop Ticket、Drop Helmet、Get Rock、Get Bra、Insert Rock、Sling Bra、Use Toothpick、Get Dynamite、Enter Cage

㉛放出小鳥，放下炸藥，點燃炸藥後會出現一個通往地下的洞。（Free Bird、Drop Dynamite、Light Dynamite）

㉜放出蛇趕走老鼠，拿起盒子及耳環。（Drop Snake、Get Box、Get Earring）

㉝進入電梯，按下按鈕。（Go Door、Push Button）



▲一不小心你就升天了！



▲勝利了……zzzz……。

㉞放下盒子，拿起入場券，戴上鋼盔。（Drop Box、Get Ticket、Wear Helmet）

㉟戴上胸罩、耳環，放下入場券。（Wear Bra、Wear Earring、Drop Ticket）

㊱戴上手錶，進門去，你就完成這一項任務了。（Wear Watch、Go Door）

筆者建議

這個遊戲並沒有一定的玩法，每一種東西都有其功效，最好不要照著解答去玩，才不會失去遊戲的樂趣。

- 身上只能帶八件物品，所以將不要的東西放在需要的地方。
- 如果你不幸被那些傢伙懷疑而跟踪你，你最好重新開始，因爲你已經沒有機會完成任務了。





一個遊戲大家評

在迷人刺激的電玩世界裏，您是偏好艱難費思的角色扮演遊戲？抑是講究速度感追求單一目的的動作遊戲？說不定您是運動遊戲的高手，也可能是戰略遊戲的常勝軍！然而當您深入把玩一個遊戲，對她的一切瞭若指掌之餘，是否有提筆爲文作評一番的衝動呢？

「一個遊戲大家評」正是精訊電腦最新開闢供玩家一抒己見的園地，每期由本刊選定一個遊戲，玩家就該遊戲的音效、圖形、故事性、結構性與吸引力等基本因素，參照本身的獨特見解，撰寫一千字之內的短評。讀者來稿未承採用者恕不退稿，如欲退件請加附回郵信封。「好東西要和好朋友一起分享」，那就請您告訴我們，「東西」好在那裏？

本期題目：忍者秘術

親愛的精訊之友，感謝您對精訊產品的愛護與支持
歡迎您就近向本公司各地特約經銷店洽購！

宜　蘭　市
西後街
- 協長電腦　351766

羅　東　鎮
民生路
- 大衆電腦　541968

基　隆　市
忠三路
- 安可電腦　270290

台　北　市
中華商場
- 新晉電腦　3316243
- 標緻電腦　3110902
- 慶聲電腦　3312370
- 科技電腦　3110003
- 裕豐電腦　3821568
- 衆利電腦　3122478
- 慧盛電腦　3310702
- 先鋒電腦　3116833
- 翼翔電腦　3811407

光華商場
- 永昌電腦　3927547
- 崇時電腦　3963736
- 萬德福電腦　7217979
- 小精靈電腦　3941452
- 金電子電腦　3925350
- 科技電腦　3941693
- 來欣電腦　3965781
- 舜偉電腦　3927367
- 至誠電腦　3913875
- 美登電腦　7211443

青島東路
- 東亞　3413019

信義路三段
- 百益電腦　7097603
- 世暐電腦　7023526

八德路四段
- 聯泰電腦　7651461

敦化南路
- 松崗電腦　7082125
- 敦南新學友　7007000

羅斯福路二段
- 羅林電腦　3944812

士林文林路
- 來來電腦　8344245
- 易智電腦　8817040

天母天母東路
- 天母新學友　8716333

北投石牌路
- 廣訊電腦　8221411

北投尊賢路
- 余昇電腦　8223762

永康街
- 新生行　3218464

重慶南路一段
- 天龍書局　3315164
- 佳德電腦　3616235
- 大亞電腦　3117355

重慶北路三段
- 新文行　5944621

廈門街
- 古亭電腦　3926316

康定路
- 鼎衆電腦　3060561

西寧南路萬年大樓
- 尖端書局　3117627

和平東路三段
- 139禮品世界7324596

三　重　市
重新路二段
- 基毅電腦　9867392
- 天台資訊　9725247

永　和　市
福和路
- 林銘電腦　9294575
- 双和資訊　9285739

中　和　市
興南路
- 漢琦電腦　9410955

板　橋　市
館前東路
- 佳智電腦　9593059

新　店　市
三民路
- 世代模型社　9119507

桃　園　市
中山路
- 亞細亞電腦　362147

中　壢　市
元化路
- 華士電腦　4250863

中平路
- 亞細亞電腦　4252168

新　竹　市
武昌街
- 民生電腦　255430

台　中　市
中山路
- 邁克電腦　2238540

彰　化　市
成功路
- 傑能電腦　238135

民生路
- 彰辰電腦　241787

嘉　義　市
中山路
- 茂林電腦　2275382

民國路
- 台大電腦　2241689

台　南　市
北門路一段
- 忠大　2241795

高　雄　市
建國二路
- 宏訊電腦　2614713
- 效能電腦　2729321

鼎山街
- 雄亞電腦　3869464

大順二路
- 智偉電腦　3829428

鳳　山　市
合作街
- 國陽電腦　7463866

花　蓮　市
新港街
- 新風電腦　336007

全國各大電腦資訊廣場

本期勘誤：

(1)七十五頁邪聖劍一文的密碼因有多處錯誤，茲重新刊登一次，特此致歉。

① 附錄密碼

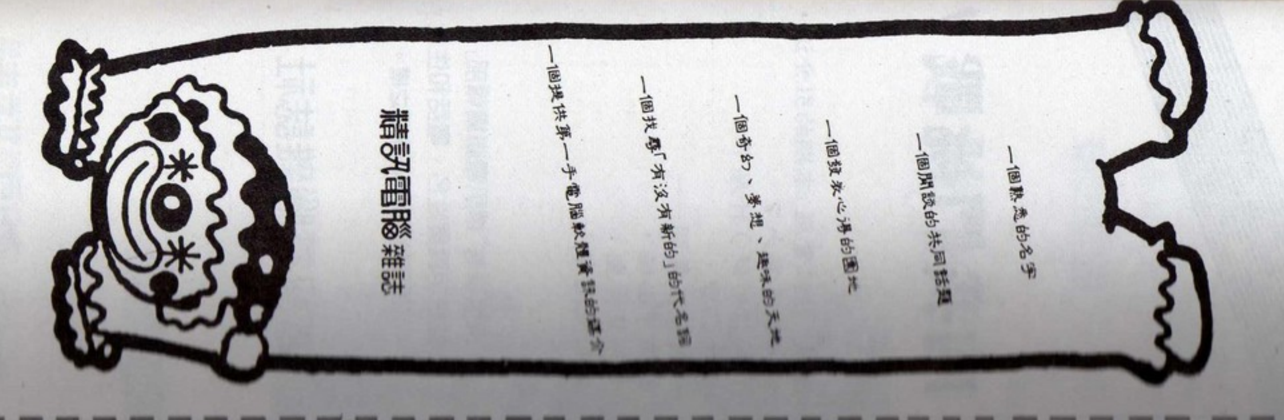
VPせ　SこひじV
そXッ　ぬぜかまト
しびチ　そPすれば
せれグ　SLQPむ
チゼN　グちソゼず
ひきぶ　Jイんらﾑ
まだグ　デYがぶE
Oせチ　Uカ
アどY　テらぬイR
げKん　とばびセR
ツヅぎ　ちトコスゲ
つへチ　UFゥVろ
グばあ　びHかカな
なテび　にうAチソ
がすご　ひゾテケば
サすざ　Sゼ

② 一字密碼

綠色：B，C，Q，X，N，ア，オ，カ，キ，コ，サ，チ，ト，グ，ゲ，ズ，リ゛，チ，デ，ド

白色：あ，ソ，せ，さ，す，そ，じ，ぜ，ひ，ぱ，む

(2)一百頁GB冷風扇的圖片例置。



98-04-43-04

郵政劃撥儲金存款通知單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人		經辦局郵戳
姓名		
住址	（郵遞區號）	
電話		

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

手續費	次	元

⦿存款後由郵局掣給正式收據爲憑，本單不作收據用⦿

帳戶本人存款此聯不必填寫，但請勿撕開。

主管：

經辦員：

局號： 收據號碼：

郵政劃撥儲金存款單

收款人	帳號	0 7 9 7 2 3 4 8	收款局郵戳
	戶名	精訊資訊有限公司	

新臺幣：

（請用壹、貳、叁、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局郵戳	寄款人	
	姓名	
	住址	（郵遞區號）
	電話	

主管：

經辦員：

虛線內備機器印證用請勿填寫。

經辦局號	帳號	日期	存款金額
登帳編號		工作站號	

手續費	次	元

本聯由劃撥中心存查

(25張)700,000本76. 3. 245×130mm
(60P.橫) (東宜) 保管五年

請注意：

一、帳號、戶名及寄款人姓名住址請詳細填明，以免誤寄。

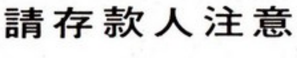
二、抵付交換票據之存款，務請於交換前一天存入，必要時，可請存款局先以電話通知劃撥中心局，惟長途電話費由存款人負擔。因電話故障等原因無法及時通知者，應由存款人自行負責。

向我們挑戰！

看完「精訊電腦」本期的引介後，
你瞭解了多少？
贊同或存疑了什麼？
您的回響，
將使精訊電腦——
走在更尖端，
看得更完整，
編輯更充實！

- 來信請寄「精訊電腦編輯部」，並註明真實姓名、電話和住址。
- 本刊擁有摘要與修改來信之權。

精訊電腦雜誌社



請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新臺幣一元以上但存款尾數不在此限。

三、本存款誤寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

精訊電腦

零售每本100元
長期訂閱：半年550元
　　　　　一年1000元

請在需要的項目方格內打鈎：

- 我是□新訂戶　□續訂戶(電腦編號　　　　)，訂閱「精訊電腦」月刊　　年，自　　期起至　　期止，掛號投遞(每期另加郵費15元)□是　□否，總價　　元。
- 新訂戶介紹人：姓名＿＿＿＿＿＿
　會員編號＿＿＿＿＿＿
- 我□是會員(會員證編號　　　　)□非會員，欲購買：
　(請註明產品名稱、編號、購買數量及總價)

(一)中文說明書＿＿＿＿＿＿

(二)套裝軟體＿＿＿＿＿＿

(三)磁片裝軟體＿＿＿＿＿＿

(四)其它＿＿＿＿＿＿

※此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。